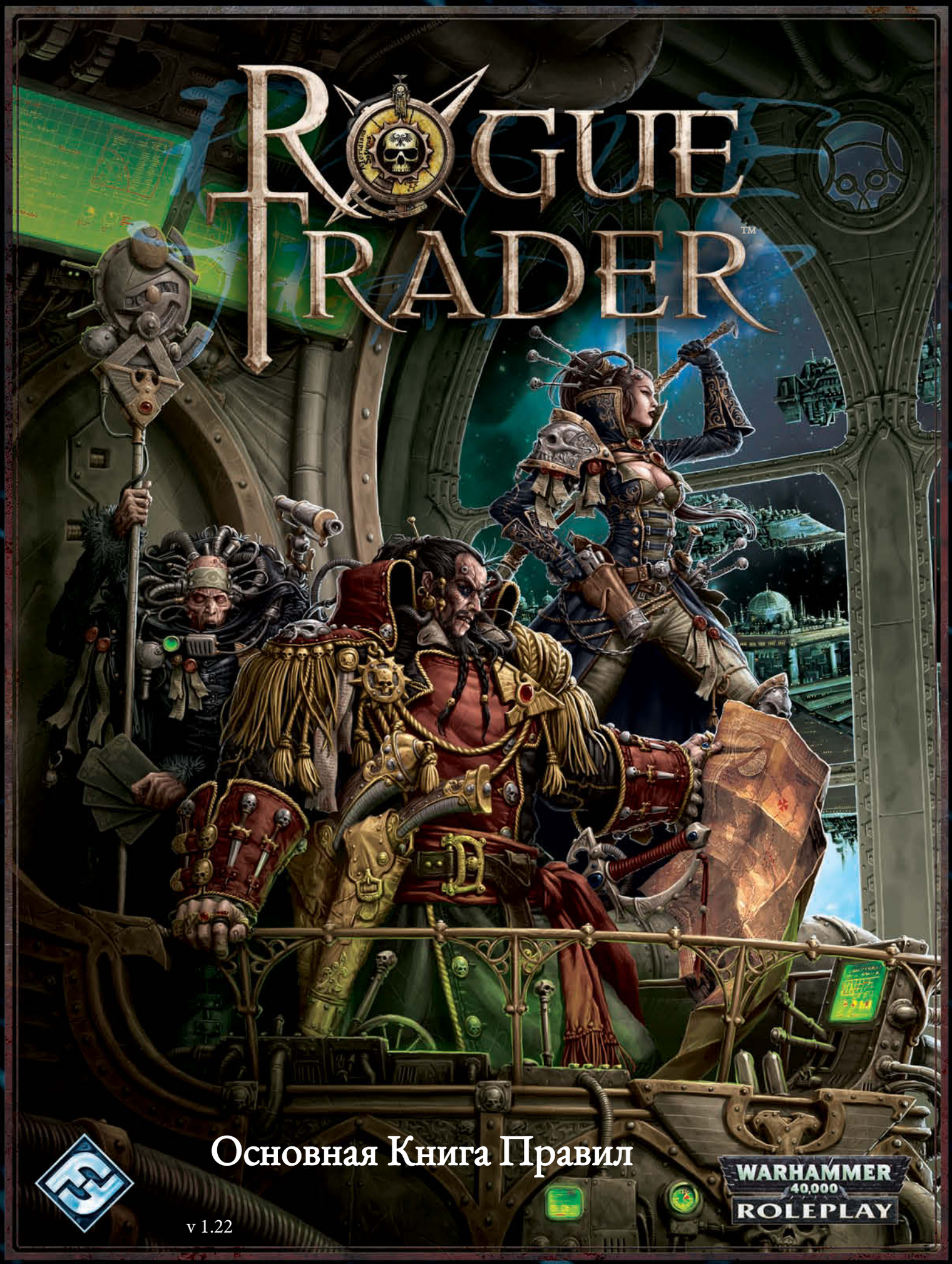

ROGUE TRADER™
Основная Книга Правил
v 1.22
WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

ROGUE TRADER

ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 41ST MILLENNIUM

Credits

Rogue Trader Designed by

Michael Hurley and Ross Watson with additional concepts by Jay Little and Sam Stewart

Lead Developer
Ross Watson

Written and Developed by
Owen Barnes, Alan Bligh, John French, Andy Hoare, Tim Huckelbery, Michael Hurley, John Ivicek, Reason, and Sam Stewart

Additional Writing
Matt Boles and Sean Schoonmaker

Based on Dark Heresy, Designed by
Owen Barnes, Kate Flack, and Mike Mason

Editing
Paul Harmon, Mark O'Connor, Leigh Anne Reger and Patrick Rollins

Graphic Design
Kevin Childress, Andrew Navaro, Mark Raynor, Brian Schomburg, and Will Springer

Cover Art
Andrea Uderzo

Interior Art
Matt Bradbury, Sacha Diener, David Griffith, Je f Himmelman, Stefan Kopinski, Clint Langley, John Moriarty, Adrian Smith, Mark Smith, Imaginary Friends Studio, Matias Tapia, Kev Walker, and Andrea Uderzo

Art Direction
Zoë Robinson

Production Manager
Gabe Laulunen

Managing Developer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Special thanks to Nelson and Graeme. Also, thanks to all staff of the GW Design Studio—your work is an inspiration.

Licensing & Acquired Rights Manager
Erik Mogensen

Head of Legal & Licensing
Andy Jones

Переводчики:
Главы I, II, III, IV, VII, VIII, IX, XII - Ex_Machine (совместно с Halward'ом)
Глава VI, X, XIII - неизвестно
Глава V, XI, XIV - Long Fang
Глава XV - Сфинкс
Шрифты - Евгений Квантумович
Дипломатические услуги - Николай Чебанов
Редактура и вёрстка (+ чуток перевода) - ГМД
Корректор: Интел
Баголовы: Leardo, Денис Макаров, Avtogen

Благодарности и багрепорты сюда
http://forums.warforge.ru/index.php?showtopic=219440

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Game Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Rogue Trader, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Rogue Trader game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978–1-58994-675-0 Product Code: RT01 Print ID: 01

Printed in the USA

For more information about the Rogue Trader line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Содержание

Безграничные Амбиции

Что такое ролевая игра? 8
Что вы найдёте в этой книге?. 9
Игровые Кости 10

Глава I. Создание Персонажа

Создание вашего Исследователя 12
Этап 1: Генерация характеристик 14
Генерирование характеристик 14
Этап 2: Путь Происхождения 15
Пересечения 15
Таблица Путей Происхождения 16
Опции Родного Мира 17
Право По Рождению 26
Соблазны Пустоты. 27
Испытания и Страдания 29
Мотивация 31
Карьера 32
Этап 3: Трата Очков Опыта 32
Начальный Опыт 33
Этап 4: Оживление Персонажа 33
Имя 33
Личность 35
Этап 5: Фактор Прибыли и Очки Корабля 37
Начальный Фактор Прибыли 37
Очки Корабля 37
Этап 6: Выбор Снаряжения 38

Глава II: Карьерные Пути

В начале 40
Улучшения Персонажа 41
Вольный Торговец 44
Архимилитант 48
Трансцендентный Астропат 52
Эксплоратор 56
Миссионер 60
Навигатор 64
Сенешаль 68
Мастер Пустоты 72
Специальные Способности 76

Глава III: Умения

Получение умений 78
Обучение и получение Мастерства в умении 78
Базовые и Продвинутые умения 78
Базовые умения 78
Продвинутые умения 78
Использование Продвинутых умений как Базовых 78
Дескрипторы умений 80
Группы умений 81
Описание умений 81

Глава IV: Таланты

Получение талантов 98
Группы талантов 98
Требования 102
Описания талантов 102

Глава V: Арсенал

Доступность 120
Доступность и технология 121
Доступность и время 121
Качество 122
Прибыль и приобретения 123
Золото Трона 123
Фактор Прибыли 124
Боеприпасы 124
Оружие 124
Особые Качества Оружия 125
Лазерное оружие 128
Оружие со сплошным боеприпасом 132
Болтерное оружие 133
Мельта-оружие 134
Плазменное оружие 135
Зажигательное оружие 135
Примитивное оружие 136
Пусковые установки 137
Гранаты и снаряды 137
Экзотическое оружие 140
Рукопашное оружие 142
Цепное оружие 142
Силовое оружие 143
Экзотическое рукопашное оружие 144
Шоковое оружие 144
Примитивное оружие 145
Модификации оружия 147
Боеприпасы 149
Необычные боеприпасы 150
Броня. 151
Снаряжение 154
Обмундирование 154
Препараты и продукты потребления 156
Инструменты 158
Кибернетика 163
Бионические заменители конечностей и частей тела 163
Имплантируемые системы 164

Глава VI: Психические техники

Виды псайкеров 172
Психические способности 175
Применение психических техник 175
Психические дисциплины 177

Глава VII: Навигаторы

Ген навигатора 196
Варп-глаз 197
Великие дома 197
Выбирая свою Родословную 197
Получение сил навигатора 200
Начальные Силы 200
Использование Сил Навигатора 200

CONTENTS

Силы Навигатора..... 201
Мутации Навигатора..... 205
Получение Мутаций Навигатора.....205
Навигация в варпе.....206
Основы варп-навигации.....206
Опасности варпа.....210

Глава VIII: Космические корабли

Жизнь средь звёзд..... 213
Звуки корабельной жизни..... 213
Анатомия звездолёта 213
Отображение и создание характеристик..... 214
Тонкая оболочка против пустоты..... 214
Компоненты 216
Конструирование звездолёта. 218
Корпуса..... 219
Усложнения.... 223
Необходимые компоненты..... 225
Дополнительные компоненты..... 228
Суда НИП..... 236
Пример судна вольного торговца..... 239
Космические бои 240
Действия..... 240
Оружие и стрельба..... 248
Урон и защита..... 250
Огонь, разгерметизация и другие опасности.....251
Численность и Боевой Дух экипажа..... 254
Космические путешествия вне боя..... 257
Полет в Далёкие Пустоты 258
Длительный ремонт..... 259

Глава IX: Игровой Процесс

Проверки.....262
Роль Судьбы..... 265
Использование Очков Судьбы.....265
Сжигая Судьбу.....266
Получение дополнительных очков судьбы..... 266
Бой.....266
Повествовательное Время и Структурное Время..... 266
Обзор боя..... 267
Неожиданность..... 268
Инициатива.....269
Действия.....269
Использование действий.....270
Описание действий..... 270
Атака..... 279
Безоружный бой..... 280
Бой с парным оружием..... 281
Обстоятельства боя..... 282
Ранения.....286
Раны.... 286
Урон.... 286
Усталость.....287
Урон характеристике..... 288
Состояния и особый урон.....288
Лечение.....291
Исследование.....300
Используя умения Исследования.....300
Используя умения Расследования.....301
Движение.....302
Ландшафт и повествовательное время.....303
Движение и окружающая среда.....303
Карабканье.....304
Прыжки и перепрыгивание..... 304
Плаванье.....305
Ношение, подъём и толкание объектов..... 306
Освещение..... 307
Полёт.....307
Фактор Прибыли.....309
Начальный фактор прибыли.....309
Получение и потеря фактора прибыли.....309
Приобретение.....310
Проверки Приобретения.....310
Коммерция и приобретение.....312
Приобретение компонентов звездолетов.....313
Необычные приобретения.....314
Проверки содержания.....314
Влияние.....316
Проверки влияния..... 316
Предприятия.....317
Создание предприятия.....317
Очки достижений..... 318
Установление предприятия..... 319
Проведение предприятий..... 319
Разрешение предприятий..... 320
Распространённые предприятия.....320
Основать имперскую колонию..... 320
Эксплуатация ресурсного мира..... 321
Установить Холодный Промысел на мёртвых мирах ксеносов.....322
Проложить торговый маршрут.....324
Неудачи..... 325
Цена неудач..... 325
Преодоление неудач..... 325

Глава X: Мастер Игры

Роль Мастера Игры.....328
Тёмная граница: оживляя мир..... 330
Как проводить приключение в Rogue Trader..... 331
Династии вольных торговцев.....333
Награды: Мерило Успеха..... 333
Масштабные битвы.....335
Взаимодействие.....336
Умения взаимодействия..... 336
Страх и Адские Муки..... 337
Очки Безумия и Порчи.....337
Страх.....338
Сумасшествие.....339
Степени помешательства.....339
Ментальные травмы.....340
Получение Ментальных расстройств.....340
Тяжесть Расстройств.....341
Виды психических расстройств.....341
Удаление Очков Безумия Персонажа.....342
Порча.....343
Очки Порчи.....343
Моральные Угрозы.....343
Проверка на Пагубу.....343
Мутации.....343

Глава XI: Империум

Организации Империума..... 346
Империум Человечества.....348
Планеты Империума..... 352
Языки..... 354
Культура.....354
Мутации.....354
Связь.....355
Империум и космические путешествия.....356
Варп..... 356
Варп-путешествие.....356
Создания варпа..... 360
Пересекая бездну.....360
Сегментумы майорис..... 362
Линейные флоты Империума.....365

Глава XII: Вольные Торговцы

Торговый патент.....370
Происхождение.....370
Жалование Торгового патента..... 374
Нрав.....376
Атрибуты власти..... 379
Условия.....380
Соблюдение требований патента..... 383
Наследие.....384
Награды.....386

Глава XIII: Пространство Коронус

Великие варп-штормы Пограничья Гало.....389
Порт-Странствие: ворота в Пространство..... 390
Структура Порт-Странствия..... 391
Проход Коронус: Пасть..... 394
Станции Прохода..... 395
Фурибундус..... 395
Поступь..... 396
Владения Винтерскейла..... 397
Тысяча карт..... 397
Миры-Найдёныши.....400
Потерянные в шторме..... 400
Проклятые старания..... 400
Проклятые Владения 402
Неисследованные звёзды и маршруты.....402
Звёзды Язычников..... 405
Невиданные Дали 407
Разломы Гекатона 408
Обитатели пространства Коронус.....409
Орочья угроза 409
Стриксис 411
Рабы Тьмы..... 412
Вероломные эльдар 415
Мародеры Рак'гол 417
Последователи Туле..... 418
Ю'ват 418
Артефакты Гало..... 419
Круты..... 420
Знаменитые вольные торговцы Пространства.....421

Глава XIV: Противники и Чужие

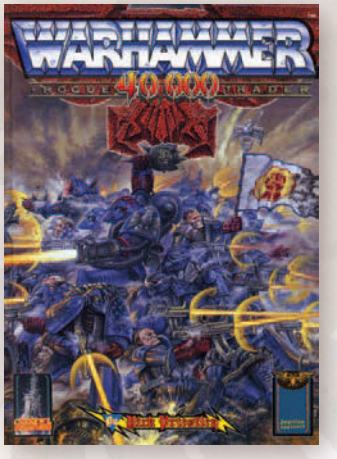
Черты.....424
Описания Черт..... 424
Мутации.....430
Получение Мутаций..... 430
Союзники, враги и антагонисты..... 432
Представители человечества..... 432
Сервиторы.....436
Ксеносы.....438
Извне.....440

Глава XV: В Пасть

Легенды и ложь.....442
Часть первая: Загадка *Праведного Пути*.....443
Обзор.....443
Неудачная засада..... 444
Часть Вторая: Под штормовыми небесами.....448
Обзор.....448
Часть Третья: В сердце зимы..... 450
Обзор.....450
В глубь пространства.....450
Бой на мостике.....454
Важные НИП.....456

CONTENTS

FOREWORD



A little over two decades ago, Games Workshop published a strange and wonderful set of science fiction tabletop miniatures rules with an unwieldy and awkward title. This largely unheralded gaming manual was to launch an amazing dystopian universe; a grim dark future wherein mankind's fate, was under constant threat from an array of warmongering alien races, monsters, mutants, daemons and treachery. The game and the incredible range of associated gaming miniatures published by Games Workshop proved to be incredibly popular, and quickly became the stuff of legends. This was, of course, the release of the 'Warhammer 40,000 Rogue Trader' book—an event that changed the course of modern tabletop wargaming and the destiny of the Games Workshop company forever.

The origins of this game, and its unlikely sobriquet, reach back almost to the very start of Games Workshop and the creation of Citadel Miniatures at the end of the 1970's. Citadel was established to manufacture fantasy miniatures for the burgeoning roleplaying market arising in the wake of the successful Dungeons & Dragons game. However, it was still a young market, so alongside the fantasy orcs, elves, wizards, and warriors that were rapidly becoming Citadel's forte, the company also produced a plethora of models to service a wide range of other subjects and interests. Believing that not all of the fantasy models being sold were being used by roleplayers, in 1983 Citadel launched its own unique take on the fantasy game—a tabletop wargame called 'Warhammer'—so its customers could enjoy a game featuring entire armies of fantasy models in battle.

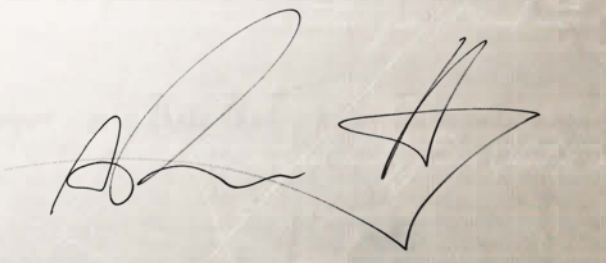
The resulting success prompted speculative design work on other projects seeking to link Citadel's miniatures to wargame rules. Sadly, most of these efforts proved stillborn, but one idea kept resurfacing. This idea was to create a spaceship combat game; tentative rules were written and playtested, a background universe sketched, and a name chosen. The only drawback was we didn't have a range of spaceship models to sell! Undaunted by this minor detail—and convinced the Games Workshop/Citadel design staff would rise to the challenge—an advert was placed in 'The First Citadel Compendium' (also 1983) for "Citadel's SF Role Play System ROGUE TRADER." Clearly things had taken a new turn! Not content with a game restricted to a handful of spaceship models (that didn't exist), we decided to expand the idea to embrace the sf models starting to appear in Citadel's expansive model ranges. A certain Rick Priestley was set to work on the project, and immediately redirected it back towards being a tabletop miniatures game rather than a roleplaying game.

In 1987—final y—the new book and a relatively modest selection of associated new miniatures were ready for launch. However, science fiction was still considered to be something of a gamble compared to fantasy in the world of hobby games. 'Warhammer' had gone from strength to strength and been joined by the much loved 'Warhammer Fantasy Roleplay' (WFRP for short). After no small amount of debate and discussion, we decided to rename the sf game 'Warhammer 40,000' (a cool reference to the background of the game and a nice big number to boot). This created a clear link to the parent brand and gave the sf game something of a helping hand. Rather than allow the old working title to die, a last minute call added it as a subtitle to the main logo and 'Warhammer 40,000 Rogue Trader' was born.

Over the last twenty of so years the Warhammer 40,000 tabletop miniatures game may have lost its subtitle, but it has grown into an international gaming phenomenon. Each year Games Workshop publishes hundreds of new miniatures, plastic kits, books, and magazines devoted to the game. It has also spawned a wide range of associated products and it is now possible to buy novels, computer games, comic books, card games, roleplaying games and board games taking place within the universe of 'Warhammer 40,000.' This book is the second in what is hoped will become an entire series of roleplaying games set within that universe and is a more than worthy companion to the first such volume, **Dark Heresy**. That this book carries the illustrious title '**Rogue Trader**' ensures that it will receive more than its share of scrutiny and attention from the long term fans of that original game. I don't think they will be disappointed, since this tome shares not only the name but also the spirit of adventure and imagination of its legendary forebear. All credit to the good folks at Fantasy Flight Games for that, and the thanks of all at Games Workshop for treating our old friend with the love and respect that is evident in this work.

May all your endeavours bear profit

Alan Merrett,
Games Workshop



Это 41-ое тысячелетие

Более сотни веков Император недвижимо сидит на Золотом Троне Терры. Волей богов он повелевает человечеством, и владеет миллионом миров благодаря мощи своих неисчислимых армий. Он – гниющий труп, незримо поддерживаемый силой Тёмной Эры Технологий. Он – Правитель Империума, падальщик, которому каждый день приносят в жертву тысячу душ, чтобы он не мог умереть. В своём неумирающем состоянии Император продолжает вечное бдение. Могучие боевые флоты пересекают наполненные демонами миазмы варпа, через которые пролегает единственный путь между дальними звёздами, а их путь освещает Астрономикон, психическое проявление воли Императора. С Его именем на устах огромные армии ведут сражения на бесчисленных мирах. Величайшие из его солдат – Адептус Астартес, космические десантники, созданные биотехнологиями супервоины. И легион их товарищей по оружию: Астра Милитарум и неисчислимые силы планетарной обороны, всегда бдительная Инквизиция и техножрецы Адептус Механикус – вот далеко не полный их список. Но, несмотря на многочисленность, этих сил едва хватает на сдерживание постоянной угрозы чужих, еретиков, мутантов и того, что неизмеримо страшнее.

Быть человеком в такие времена – значит быть одним из бесчисленных миллиардов, и жить при самом жестоком и кровавом режиме изо всех, что можно вообразить. Но вы – не просто единица общества. Вы – Исследователь на борту корабля вольного торговца, обладающий властью и свободой далеко за пределами понимания масс. Уполномоченные древним торговым патентом и владея судном, способным к путешествию через варп, вы странствуете по безднам, что не отмечены на карте, открывая новые миры, потерянные цивилизации и причудливые древние технологии. Удача и слава лежат перед вами. Вольные Торговцы стоят на границе неограниченных возможностей и бесчисленных опасностей.

Безграничные Амбиции

Добро пожаловать в **Rogue Trader**, ролевую игру, посвященную открытиям, риску и жестокой силе в мрачном мире далёкого будущего Warhammer 40,000. В **Rogue Trader**, как никогда прежде, вы сможете раскрыть для себя вселенную Warhammer 40,000. На границах галактики вы обретёте бесчисленные сокровища, если наберётесь достаточно смелости для того, чтобы найти их, и заявить на них свои права. Наградой для храбрых станут слава и богатство, а неосторожные найдут лишь безвестную гибель. Вольный торговец, который сможет урвать своё в опасной вселенной с помощью удачи, хитрости или чистой силы воли, будет наслаждаться тем, что знакомо лишь немногим в мире 41 тысячелетия – жизнью, полной приключений и настоящей свободы.

Однако, зачастую такой путь полон опасностей. Подлые ксеносы, смертельно опасные налётчики, и даже другие вольные торговцы встанут на вашем пути к величию. Ваши ум, удача, навыки и смелость пройдут проверку на пределе своих возможностей. Выжить – значит встретиться с ещё большими испытаниями и получить ещё большую власть.

Что такое ролевая игра?

В ролевой игре вы создаёте альтер эго, выдуманного персонажа, являющегося вашим аватаром в игровом мире. Возможно, вы создадите смертоносного солдата, мудрого учённого или харизматичного лидера. Затем вы и ваши друзья проведёте своих персонажей через ряд приключений. Представьте криминальную драму, приключенческий фильм или военную ленту, в которых, вместо пассивного наблюдения за развитием сюжета, вы контролируете одного из персонажей, принимаете за него решения, выбираете действия и даже говорите за него. Решения, которые вы с друзьями принимаете, прямо влияют на события истории.

Каким образом это происходит? Как именно вы влияете на происходящее? Ответы на эти вопросы даёт игровая механика. Ролевые игры, такие как **Rogue Trader**, предлагают систему правил, рассказывающих о том, как создать своего персонажа и управлять им по ходу игры. Правила охватывают такие ситуации, как перестрелки, сцены погони, или расследования, длящиеся неделями. Зачастую при совершении действия правила требуют от вас совершить бросок игровых кубиков, результат которого будет отражать успех или неудачу вашего персонажа. В то время как правила обеспечивают структуру и единство игры, кости добавляют элемент случайности и удачи. В конце концов, без вероятности провала успех не был бы так сладок. Прыжки с одной крыши на другуюстановятся гораздо более захватывающими, когда малейшая оплошность (или плохой результат броска) может привести к падению вашего персонажа на проходящую внизу улицу.

Сперва может показаться, что в ролевых играх, таких как **Rogue Trader**, множество правил. Однако вскоре вы увидите, что на деле правила весьма просты, легко запоминаются и зачастую интуитивны. Для того, чтобы выносить решения в соответствии с правилами, в каждой игре есть Мастер Игры, или же МИ. МИ – это вы, или один из ваших друзей, выбранный по согласию группы. Во время игры он не управляет отдельным персонажем. Вместо этого, МИ ведёт игру, разворачивая перед игроками историю и всё множество ситуаций, встречающихся по её ходу. Он управляет людьми, которых персонажи встречают в игре, столкновениями и теми странными событиями, на основании которых вы принимаете решения о своих действиях, а также является игровым судьёй и рассказчиком.

Все остальные игроки управляют персонажами в мире, о котором рассказывает история. Эти персонажи называются Персонажи Игроков (ПИ). В процессе игры игроки описывают намерения и действия своих персонажей Мастеру Игры, который затем, основываясь на правилах, решает, насколько успешно прошли эти действия, и определяет, как слова и поступки персонажей влияют на игровую историю.

Что нужно для игры в Rogue Trader

Когда вы готовы начать игру в **Rogue Trader**, вам понадобятся следующие предметы:

- Эта Книга Правил
- Три (или больше) человека, готовых сыграть в игру
- Тихое место для игры (идеально – вокруг стола)
- Три или четыре часа игрового времени
- Несколько десятигранных костей (2 или больше на игрока)
- Бумага
- Карандаш и ластик
- Закуски, напитки, и т.п.

Вы сможете найти десятигранные кости в том же магазине, где вы купили эту книгу. Если там их не будет, есть множество интернет магазинов, продающих кости различных цветов и материалов. Если у вас есть доступ к копировальному аппарату, вы можете сделать копии листа персонажа из задней части книги для каждого из игроков, хотя это не обязательно (вы также можете бесплатно скачать листы персонажа с нашего сайта, www.FantasyFlightGames.com).

Для визуализации происходящего, вы можете использовать подходящие миниатюры, изображающие ваших персонажей и противников во время боя. Для этой задачи идеально подходят набор миниатюр Citadel компании Games Workshop. Более подробную информацию и ближайшие магазины можно найти на www.games-workshop.com.

Что вы найдёте в этой книге?

Rogue Trader включает в себя 15 разделов. Это:

Вступление
Оно предоставляет обзор **RT** и ролевых игр в целом.

Глава I: Создание Персонажа
Этот раздел шаг за шагом проведёт вас через процесс создания игрового персонажа.

Глава II: Карьерные Пути
Карьерные Пути – базовые направляющие для создания вашего персонажа. Они отражают и вашу жизнь до того момента, как вы стали Исследователем, и ваше место в собственной династии вольных торговцев. Этот раздел рассматривает все вариации карьерных путей, а также объясняет, как вы сможете улучшать и развивать вашего персонажа в ходе игрового процесса.

Глава III: Умения
Каждый персонаж может выучить и использовать множество умений, от Розыска до Техпользования. Этот раздел детально описывает умения.

Глава IV: Таланты
У каждого персонажа также есть несколько особых способностей, делающих его уникальным, например, Крепкие Бицепсы и Непоколебимая Вера. Этот раздел описывает все таланты.

Глава V: Арсенал
Этот раздел описывает некоторые инструменты, регалии, оружие и броню, которые могут быть встречены или использованы вашим Исследователем.

Глава VI: Психосилы
Сверхъестественные силы разума, от астро-телепатии и до тайн Таро Императора, одинаково полезны и опасны. Силы Астропата не слишком сильно отличаются от сил других пси-одарённых индивидов, так что этот раздел расскажет о них. А также о том, что случается, когда эти силы выходят из под контроля.

Глава VII: Силы Навигатора
Навигаторы – особая разновидность мутантов, обладающая третьим глазом, позволяющим видеть нематериальное царство варпа. Этот раздел описывает силы и мутации Навигатора.

Глава VIII: Космические Корабли
Вольные торговцы не путешествуют через пустоту космоса в одиночку. Сила их династии зависит от мощи их кораблей.

Глава IX: Игровой Процесс
В **Rogue Trader** вам часто придётся защищать от себя от множества враждебных ксеносов, и девятый раздел расскажет вам, как это делается. Он также объяснит, как проводить проверки умений, тратить Очки Судьбы и выполнять другие подобные действия.

Глава X: Мастер Игры

Мастер Игры играет особую роль в ролевых играх, и этот раздел объясняет, как её лучше исполнить. В дополнение к советам о том, как вести игру **Rogue Trader**, этот раздел описывает правила Порчи и получения Опыта.

Глава XI: Империум

Глава описывает Империум Человека в 41 тысячелетии и его увядающее, разорённое войной величие.

Глава XII: Вольные Торговцы

В **Rogue Trader** вы берёте на себя роль Исследователя – самого вольного торговца, его доверенного соратника или же советника, сопровождающего сюзерена в путешествии. Этот раздел содержит основную информацию об крупных дельцах, промышляющих каперством.

Глава XIII: Пространство Коронус

Пространство Коронус – основной сеттинг **Rogue Trader**. В этом разделе представлен обзор звёздного пространства и содержится детальная информация о некоторых значимых зонах, таких как Порт-Странствие, Пасть и Поступь. Этот раздел даст Мастеру Игры достаточное количество рабочего материала для подготовки кампании в **Rogue Trader**.

Глава XIV: Противники и чужие

Галактика полна разнообразных опасных существ, и этот раздел предоставляет описание и игровые характеристики различных неприятелей, которые могут быть встречены в пространстве Коронус.

Глава XV: В Пасть

В Пасть – вступительное приключение, которое МИ может использовать для начала кампании **Rogue Trader**. Однако, будьте осторожны – этот раздел предназначен исключительно для Мастеров Игры и его не следует читать игрокам.

Игровые Кости

Rogue Trader – это ролевая игра, основу игровой механики которой составляет использование десятигранных костей. Эти кости можно приобрести в любом игровом магазине, множестве книжных магазинов и, вероятно, в том же месте, где вы купили эту книгу. Каждому игроку и МИ понадобится, по меньшей мере, два десятигранника, желательно разных цветов. По игровым правилам, один десятигранник обозначается как «1к10», в то время как два десятигранника обозначаются «2к10»

Обозначения вида «к10», «к5» или «к100», где литера «к» выступает заменой слова «кость» или «кубик». Так как словосочетание «игровые кости» произносить долго, а кубиками с точки зрения физической формы могут называться только шестигранные кости, в русском сообществе также прижилась транслитерация «дайсы».

В **Rogue Trader** от игроков также зачастую требуется выбросить случайное число от 1 до 100. Это обозначается как процентный бросок, сокращено «к5» или «1к100».

Для этого используйте два десятигранника: один из них будет обозначать «десятки», а другой «единицы» – использование разноцветных костей полезно для различения результатов. Обратите внимание на **Таблицу А-1: Примеры Процентных Бросков**.

Важно отметить, что бросок 2к10 – это не то же самое, что процентный бросок: при таком броске вам надо просто сложить результаты на каждом десятиграннике.

Пример

Сарвус, юный Вольный Торговец, поражен осколочной гранатой, наносящей 2к10 Урона взрывом. МИ бросает два десятигранника и получает «6» и «7», что в сумме означает 13 очков Урона.

Иногда, правила требуют сделать бросок 1к5. Для его осуществления, просто бросьте десятигранник, разделите результат на два и округлите в большую сторону.

Пример

Разорвавшаяся осколочная граната была достаточно мощна, чтобы причинить одно очко Критического Урона торсу Сарвуса. Сверившись с соответствующей таблицей Критического Урона, МИ говорит, что Сарвуса отбросит назад на 1к5 метров. Он бросает десятигранник и получает «5», что в результате считается за три (5/2=2.5, округленное до 3). Бедного Сарвуса на три метра отбрасывает взрывом.

Таблица А-1: примеры процентных бросков

Кость «Десятков»	Кость «Единиц»	Результат
7	3	73
3	7	37
2	0	20
0	2	2
0	0	100

I

Character Creation

Создание вашего Исследователя

•

Генерирование характеристик

•

Путь Происхождения

•

Трата Очков Опыта

•

Оживление Персонажа

•

Фактор Прибыли и Очки Корабля

•

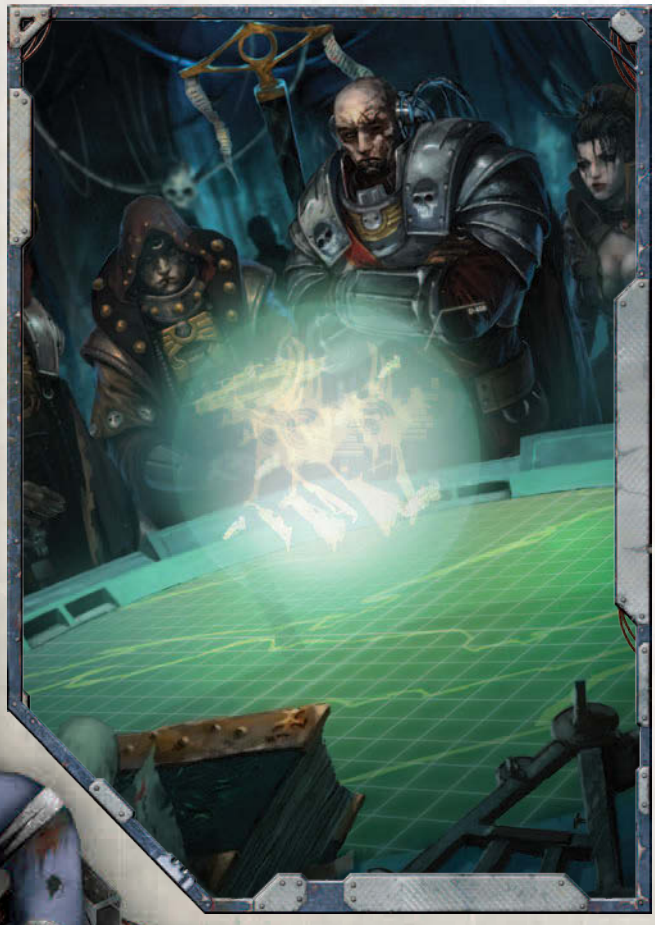
Выбор Снаряжения

Глава I. Создание Персонажа

«Бесконечная тьма Вселенной – твоя, если ты сможешь дотянуться и схватить её. Не отступай ни на шаг– пустота уважает только силу».

– Сэррен Трэвий, вольный торговец

В Rogue Trader, вы берёте на себя роль Вольного Торговца и его наиболее доверенных советников – Исследователей, уполномоченных древним Торговым Патентом на поиски прибыли в неисследованных областях космического пространства. Ваш корабль доставит вас к новым мирам и в неизведанные регионы космоса, где вы встретите смертельных соперников, беспощадных пиратов, таинственных пришельцев, и, возможно, даже кошмарных обитателей варпа. Вы будете добывать и тратить огромные богатства, а ваши поступки определят, прославитесь ли вы или погрязните в бесчестье. Поиск неизведанного откроет для вас древние и забытые тайны: быть может вы найдёте потерянные человеческие миры, добудете могучий артефакт исчезнувших цивилизаций,станете свидетелем доселе невиданных



небесных явлений или потревожите древние ужасы, давно дремавшие в чёрных глубинах. Вам придётся выживать среди опасностей пустоты, ведь за угрозой вакуума и радиации скрываются вещи, которые человек никогда не должен был найти. Вы будете сражаться за власть человека над звёздами, а вашими врагами станут те, кто, будь у них такая возможность, задули бы пламя жизни всего человечества, словно огонек свечи.

Быть частью экипажа вольного торговца – значит стоять на пороге почти неограниченных возможностей. Бесконечные богатства только и ждут того, чтобы вы и ваши соратники пришли и заявили на них свои права. Наградой смелых станут слава и удача, а неосторожные найдут только смерть и дела их вскоре будут забыты.

Почему вольные торговцы храбро встречают ужасы космоса и окунаются в неизвестное? Ответ прост: большой риск есть ключ к большому доходу. С давних пор в Империуме вольный торговец и его команда небезосновательно были символом успеха и богатства. Другие могут только мечтать о том уровне личной свободы и жизни, полной приключений, которой наслаждаются Исследователи.

Но нельзя насладиться плодами успеха, не избежав при этом опасности. Отвратительные чужие, смертоносные налётчики, и даже другие вольные торговцы встанут на вашем пути к величию. В попытках выжить и преуспеть в этой жизни, вы познаете пределы своего ума, удачи, мастерства и мужества. Но успех означает, что впереди вас ждут ещё более трудные вызовы и большая власть, которая следует за ними.

Создание вашего Исследователя

"Для путешествий за пределом нужно быть человеком совсем другой породы – не важно кем, героем или дураком."

– астропат Халван Районд

Чтобы начать путешествие в неведомое, вам нужно создать своё альтер эго, известное как Персонаж Игрока (ПИ), которое в этом тексте для удобства часто называется «Исследователем». Создание ПИ для игры, это простой процесс, который может доставить удовольствие сам по себе. В этой главе вам встретятся инструменты построения интересных личностей со своей историей, мотивацией и ясным представлением о том, что ждёт их в будущем. Имейте в виду, что здесь вам могут встретиться незнакомые термины, названия и понятия, но не бойтесь: всё прояснится по мере того, как вы будете изучать остальную часть этого свода правил и проходить путь вольного торговца.

Прежде чем начать, вы должны собрать некоторые материалы. Вам потребуется два десятигранника (или 2к10, как они будут называться в правилах), лист персонажа, карандаш и ластик. Поначалу лучше писать всё карандашом, так как по мере вашего продвижения вам придётся многое дополнять или изменять, вам также стоит иметь под рукой несколько чистых листов бумаги, для пометок. Помимо этого, когда вы будете создавать ПИ, было бы полезно встретиться с Мастером Игры (МИ) и теми людьми, с которыми вам предстоит играть.

Вы не только развлечётесь, сравнивая создаваемых

вами персонажей, но и сможете убедиться, что они дополняют друг друга.

Есть семь этапов, которые вам нужно пройти при создании нового Исследователя. Каждый этап относительно прост и заключается в выборе одного из нескольких вариантов и занесения его в лист персонажа. Стадии процесса создания персонажа заключаются в следующем:

Этап 1: Генерация характеристик

Многие ключевые аспекты вашего персонажа можно выразить языком чисел. Некоторые из них – самые основные – называются Характеристиками. Они отображают возможности вашего Исследователя: от физических характеристик, таких как Сила и Выносливость, до ментальных, таких как Интеллект и Сила Воли.

Этап 2: Путь Происхождения

Следующий шаг в создании вашего персонажа заключается в определении вашего пути происхождения. Империум – это безграничная цивилизация, и к тому времени, как ваш персонаж начинает свои приключения в роли Исследователя, на него уже повлияло множество факторов. **Схема Путей Происхождения** на странице 16 показывает моменты при создании Персонажа, в которых вам необходимо будет сделать выбор. Этот этап также является точкой, где вы определите, сколько Очков Судьбы и Ран будет у вас.

Этап 3: Трата Очков Опыта

Это шаг, который позволит вам более детально охарактеризовать своего Исследователя. Каждый персонаж начинает игру с Очками Опыта (ОО), которые отражают его жизнь до того, как он стал Исследователем. Вы можете потратить свой начальный опыт, приобретая новые умения или таланты или улучшая свои характеристики. Подробнее смотрите в **Главе II: Карьерные Пути**.

Этап 4: Оживление Персонажа

После того как вы закончили с предыдущими этапами, пришло время вдохнуть в вашего Исследователя жизнь. Этот этап позволяет определить внешний вид вашего персонажа, его прошлое, темперамент, убеждения и многое другое. Этот шаг важен, так как он поможет вам изображать персонажа во время игры и сделает вашего Исследователя уникальным существом, отличающимся от тех, кто может заполнить аналогичную нишу.

Этап 5: Фактор Прибыли и Очки Корабля

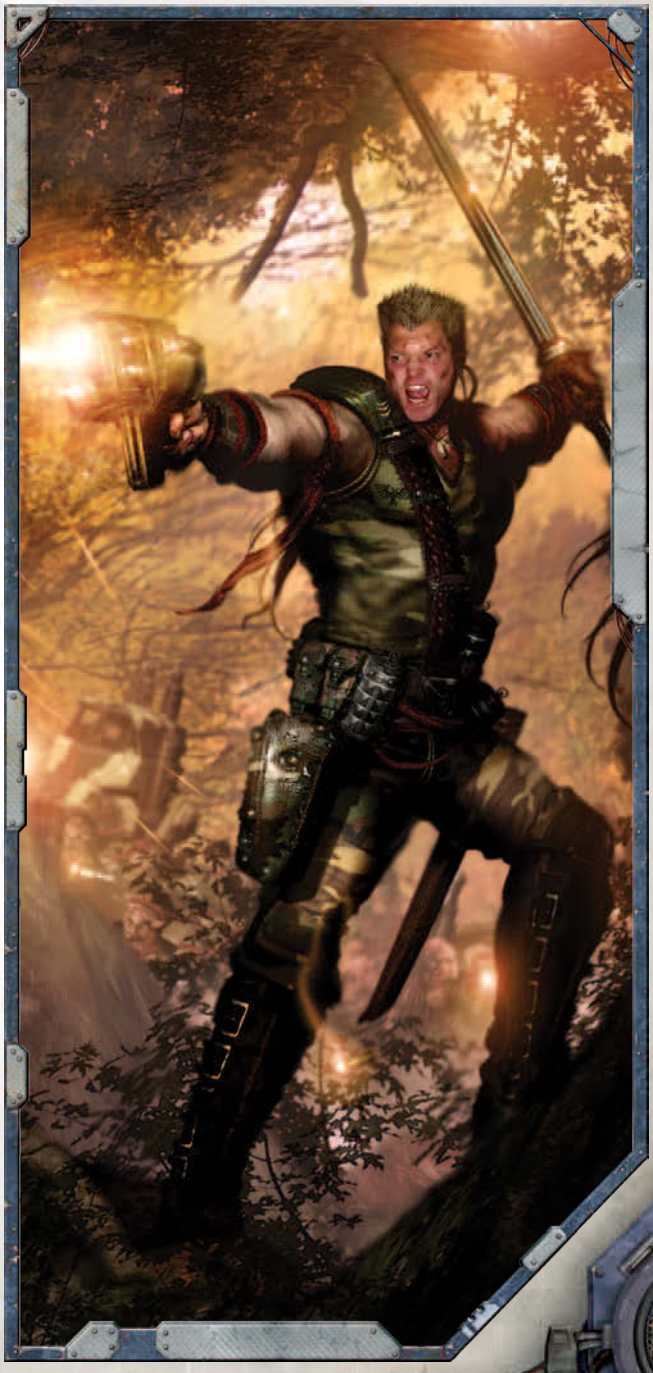
Есть вещи, которые жизненно важны для целой группы игроков, а именно, звездолёт группы и начальный Фактор Прибыли. Этот шаг поможет вам создать судно и разработать Торговый Патент династии вашего Вольного Торговца.

Этап 6: Выбор Оборудования

Исследователи также могут выбрать дополнительные оружие, броню, и оборудование из **Главы V: Арсенал**. При выборе оборудования, каждый персонаж может сделать одно приобретение, используя Фактор Прибыли группы.

Этап 7: Игра в Rogue Trader.

Завершив всё это, вы готовы к игре в Rogue Trader!



Трата Очков Опыта

Некоторые из возможностей этого раздела позволяют потратить некоторое количество Очков Опыта (ОО). Начинающий персонаж Rogue Trader начинает с 500 ОО, которые может потратить на приобретение доступных возможностей (подробней см. стр. 33).

Этап 1: Генерация характеристик

"Человека можно измерить тем, как далеко он готов зайти ради удовлетворения своих амбиций".

– вольный торговец Ян ван Йастобаль

Характеристики отображают основополагающие способности вашего персонажа, как физические, так и ментальные, по шкале от 0 до 100.

Характеристики вашего персонажа важны по целому ряду причин, главным образом, потому, что они отражают вашу способность добиваться успеха в определённых действиях. Так как при попытке выполнить что-то значимое в игре, вам надо будет выбросить результат ниже ваших характеристик, то чем выше ваши характеристики, тем лучше будет ваш результат.

Навык Рукопашной (НР)

Навык Рукопашной определяет умение вашего персонажа сражаться в ближнем бою, используя кулаки, ножи и цепные мечи.

Навык Стрельбы (НС)

Навык Стрельбы характеризует умение вашего персонажа обращаться с оружием дальнего боя, таким как лазганы, болтеры и плазменные пистолеты.

Сила (Си)

Сила обозначает уровень физического развития вашего персонажа.

Выносливость (Вын)

Выносливость определяет, насколько легко ваш персонаж может оправиться от травмы, а также характеризует его способность сопротивляться токсинам, ядовитой среде, болезням и другим физическим недугам.

Ловкость (Лов (Л))

Ловкость – мера проворства вашего персонажа, его рефлексов и чувства равновесия.

Интеллект (Инт)

Интеллект измеряет проницательность, сообразительность и кругозор вашего персонажа.

Восприятие (Вос)

Восприятие описывает, как хорошо ваш персонаж воспринимает окружающее пространство, и отражает остроту его чувств.

Сила воли (СВ)

Сила воли свидетельствует о способности вашего персонажа выдержать кошмары войны, ужасы пустоты и устрашающих врагов с которыми он неизбежно столкнётся во время миссии.

Общительность (Общ)

Общительность отражает способность вашего персонажа взаимодействовать с другими существами, обманывать, очаровывать, или находить друзей.

Бонусы характеристик

Каждая характеристика имеет соответствующий бонус. Бонус характеристики равен цифре «десятков» показателя характеристики. Например, персонаж с Силой 41 имеет Бонус Силы, равный 4 (записывается как 4 БС). Как правило, бонусы характеристик используются для определения успеха или неудачи в ситуациях или проверках, в которых могут быть различные результаты.

Генерирование характеристик

Характеристики создаются единожды. Для каждой из них, бросьте 2к10, сложите результат, затем добавьте 25. Выполните эту процедуру по одному разу для каждой из характеристик, и когда получите всё девять результатов, занесите их на лист персонажа. При записи каждой характеристики на листе персонажа, не забудьте обвести первую цифру значения в круг. Это позволит вам сразу видеть, чему равны ваши Бонусы характеристик. Отметим, что одна или несколько характеристик могут претерпеть изменения в соответствии с выбором, который вы сделаете на **Стадии 2: Путь Происхождения**.

Так как предполагается, что вы играете персонажем, который на голову превосходит остальных представителей человечества, вы можете перебросить один из результатов по своему выбору. Вы должны записать новый результат, даже если он хуже старого.

Пример

Стив создаёт нового персонажа Rogue Trader и делает бросок 2к10 на свой Навык Рукопашной и получает 11, затем добавляет 25, и его окончательный Навык Рукопашной равен 36. Он повторяет эту процедуру с каждой из характеристик:

Характеристика	*Бросок 2к10*	*Всего*	*Бонус*
Навык Рукопашной	*11 (+25)*	*36*	*3*
Навык Стрельбы	*8 (+25)*	*33*	*3*
Сила	*16 (+25)*	*41*	*4*
Выносливость	*10 (+25)*	*35*	*3*
Ловкость	*9 (+25)*	*34*	*3*
Интеллект	*12 (+25)*	*37*	*3*
Восприятие	*15 (+25)*	*40*	*4*
Сила Воли	*14 (+25)*	*39*	*3*
Общительность	*8 (+25)*	*33*	*3*

Выделение очков

Альтернативный метод генерации показателей характеристик, заключается в предоставлении каждому игроку заданного числа очков характеристик, распределяющегося по его усмотрению. В таком случае, начальный показатель каждой из характеристик игрока равен 25, и он может дополнительно распределить на них в общей сложности 100 очков, добавив каждой характеристике не более чем 20 очков. Этот метод позволяет генерировать персонажей с несколько более высокими показателями, чем обычно.

Этап 2: Путь Происхождения

«Где вы были, где вы сейчас и куда вы идете. Если вы не можете найти ответы на эти вопросы в масштабе всей своей жизни, то для вас открыть свой разум Эмпиреям – всё равно, что засунуть руку в цепную мясорубку.»

– Высокий Навигатор Вассир Терен,
Изречения Том III.

Система Путей Происхождения основана на схеме, генерирующей способности персонажа посредством серии решений игрока. Полученный набор вариантов называется «Путь Происхождения». Система также помогает переплетать предыстории различных персонажей в группе, предоставляя общую почву и единые мотивы для защиты интересов друг друга.

Работу со схемой Путей Происхождения можно начинать снизу–вверх или сверху–вниз, в зависимости от предпочтений игрока. Выбор значения из начального ряда (как вверху, так и внизу) является полностью свободным, но каждый последующий элемент выбирается только из числа соседних в диаграмме. Каждый выбранный элемент ведёт к элементу точно под ним (или над ним, если вы начали снизу), или же к тем, что расположены непосредственно рядом. Элемент на самом краю каждой строки считается пределом ряда, и имеет только два дальнейших пути развития.

Когда каждый игрок делает свой выбор по схеме, он связывает выбранные опции линией. Когда он закончит, выбранные опции и линии сформируют Путь Происхождения персонажа. После того как один игрок завершил свой Путь Происхождения, он передаёт схему следующему игроку. Этот игрок создаёт свой собственный Путь Происхождения и передаёт схему следующему, и так далее, пока все не закончат создание Путей Происхождения для своих персонажей. Игрокам стоит использовать разноцветные маркеры, что поможет различать их Пути, хотя простая маркировка каждого пути именем игрока, номером или буквой тоже сгодится.

Функции Путей Происхождения

Одной из целей системы Пути происхождения является упрощение создания персонажа. Это позволяет новым игрокам быстрее начать играть, и облегчает задачу игрокам, которые не знакомы с обширным сеттингом Warhammer 40.000. Мастеру Игры следует рассмотреть вопрос о предоставлении игрокам, знакомым с миром и имеющим превосходную концепцию персонажа, возможности выбрать несколько несмежных опций в схеме Путей Происхождения. Еще один вариант для Мастеров, которые хотели бы иметь наименее ограниченные Пути Происхождения, заключается в том, чтобы назначить для всей группы одну строку "Строкой Свободного Выбора", где опция не обязана быть смежной с предыдущим и последующим выбором.

Пример

Эндрю выбрал «Пустотник» в первом ряду «Родной Мир». Затем он может выбирать из: «Проныра» (выбор непосредственно под «Пустотником» во втором ряду «Право по Рождению»), «Мусорщик» (рядом с «Проныра»), или «Налетчик» (также смежный). Эндрю выбирает «Мусорщик». Так как тот находится в конце строки, в третьем ряду «Соблазны Пустоты» ему доступны «Запятнанный» (выбор непосредственно под «Мусорщик») или «Преступник» (единственный выбор, прилегающий к «Запятнанный»).

Пересечения

Система Путей Происхождений помогает определить точки соприкосновения историй Персонажей. Пересечение возникает, если два и более Пути Происхождения пересекаются в одной точке. Пересечение предоставляет Персонажам прекрасную возможность начать игру, уже обладая опытом взаимодействия или общими стремлениями в своей биографии.

Благодаря Пересечениям, у персонажей появляется общая история и возможность построить концепцию Персонажей как единого экипажа вольного торговца. Кроме того, каждое Пересечение обеспечивает игрокам и

Путь происхождения

Вместо того, чтобы показывать свои Пути Происхождения поочередно всем своим товарищам, вы можете сразу отдать их МИ. Так он сможет увидеть Пересечения и, по своему усмотрению, обсудить их с игроками. Пересечения могут быть полезны для создания будущих игровых ситуаций, основанных на скрытых подоплеках, раскрытии тайн и других сюрпризах.

Умения и таланты: Продолжение

Если вы неоднократно получаете одно и то же умение из разных источников, вы получаете Мастерство в умение (см. стр. 78). Если то же происходит с талантом, вы можете заменить его на талант Талантливый (выберите один).

Путь происхождения

Родной Мир	Мир Смерти	Пустотник	Мир-кузница	Мир-улей	Имперский Мир	Знатное Происхож-дение
Право по Рождению	Мусорщик	Проныра	Налётчик	Дитя Веры	Савант	Франт
Соблазны Пустоты	Запятнанный	Преступник	Ренегат	Связанный Долгом	Фанатик	Избранник Судьбы
Испытания и Страдания	Рука Войны	Насильно Завербованный	Потерпевший Бедствие	Оставшийся Без Корабля	Тёмное Странствие	Высокая Вендетта
Мотивация	Испытание	Богатство	Мщение	Слава	Гордость	Престиж
Карьера	Трансцендент-ный Астропат	Архимилитант	Мастер Пустоты	Эксплоратор	Миссионер	Сенешаль	Навигатор	Вольный Торговец

Permission granted to photocopy for personal use. © Games Workshop Ltd 2009. Character sheet also available for download at www.FantasyFlightGames.com

Мастеру Игры зацепки для будущих событий, приключений, и даже создаёт общих врагов и союзников, которые могут встретиться на этом пути!

Пример

Боб заполнил свой Путь Происхождения, и у них с Сэмом вышло Пересечение в общей опции «Рука Войны». Боб и Сэм обсудили возможности Пересечения и решили, что их Персонажи вместе служили на одном фрегате Имперского Флота.

Опции Родного Мира

"Со своими слугами я спускался на поверхности сотен миров, но духи машин моих массивов данных навеки сохранили образы обдуваемых ветрами керамостальных шпилей, где я впервые поклонился Омниссии."

– Магос-Эксплоратор Марк Валгар

Сейчас ваши персонажи могут путешествовать среди далёких звёзд, но так было не всегда. Тип мира, вырастившего персонажа, во многом влияет на него: от физических способностей, умений и характера, до внешнего вида и карьеры, которую он сможет выбрать. Выберите любой из типов Родного Мира, описанных ниже и перечисленных на первой строке **схемы Путей Происхождения** со стр. 16.

Когда вы выбрали Родной Мир, запишите ваши начальные умения и черты на вашем листе персонажа и перейдите к следующему этапу.

Мир Смерти

"Миры смерти полны опасностей, угрожающих выживанию, а это означает, что те, кто вырос на таких планетах, непохожи на остальных. Опасности и насилие всегда были частью вашей жизни, и это сделало вас сильнее. Вы агрессивны и привыкли к трудностям, научились выживать там, где не могут другие, и тем отдалились от окружающих".

На мирах смерти растительность, животные, а иногда даже сама обстановка принимают агрессивные и разрушительные формы, враждебные для человеческой жизни. Несмотря на то, что они исключительно трудны для колонизации, многие миры смерти обладают ценными ресурсами, и для их добычи требуется размещение аванпостов или другое присутствие человека на поверхности планеты. Чтобы уцелеть, жители миров смерти часто объединяются в племена, кланы, банды, или другие социальные группировки. Взросление в таких суровых условиях породило очень выносливые и устойчивые экземпляры человеческой расы – тех, кого ещё в юности проверили и сочли готовыми к смерти.

Жизнь на Мире Смерти

Миры смерти, хотя они и не очень распространёны в пределах Империума, можно найти в каждом сегментуме. От адских джунглей Катакана до заполненных хищниками пустынь Лютер Макинтайр, миры смерти заслужили репутацию, наверное, самых опасных мест галактики. Жители этих миров – решительные, упорные люди, высоко ценимые за силу и выносливость. Выходцев с миров смерти ценят в Астра Милитариум и некоторых орденах Космодесанта. Для многих миров смерти их жители являются единственным экспортируемым продуктом.

Миры смерти различаются по внешнему виду и окружающей среде; некоторые кажутся изобильными и цветущими, но скрывают бродячие плотоядные растения, тогда как другие являются безжизненными пустынями терзаемыми ионными бурями. Каждый мир смерти предоставляет жителям тысячи новых и разнообразных способов умереть – таких, как косящие ветра Мортессы или коррозийные, щелочные штормовые болота Бернскора.

Те, кому не повезло вырасти на мире смерти, как правило, по натуре прагматики и фаталисты. Смерть – их постоянный спутник, и только приняв эту мысль, обитатели мира смерти могут надеяться достичь зрелости, сохранив при этом рассудок. Как правило, самым большим достижением, к которому может стремиться житель мира смерти, является героическая гибель, достойная того, чтоб её запомнили потомки. Если житель мира смерти вырвется со своего мира, он, вероятно, будет смотреть на далёкие миры искушенным взглядом. В конце концов, он уже видел худшее, что может предложить галактика, и ничто не сможет превзойти ужасы его родного мира.

Персонажи с Мира Смерти

Персонажи с мира смерти, это те, кто покинул свой мир, оставив позади опасность и жестокость своей родины. Как правило, это суровые простые люди, часто предрасположенные к тому, чтобы в будущем стать Архимилитантом или Мастером Пустоты. К сожалению, выходцы с миров смерти чувствуют себя неуютно в сложных социальных ситуациях, обыденных для цивилизованных миров и редко когда могут расслабиться, находясь среди упадочной изысканности и интриг благородного общества. Жители мира смерти славятся своей устойчивостью и тем, что являются воплощенным олицетворением концепции выживания сильнейших.

Модификаторы характеристик: +5 Сила, +5 Выносливость, -5 Сила Воли, -5 Общительность.

Начальные умения: Все выходцы с мира смерти имеют большой опыт в сопротивлении опасностям враждебной окружающей среды. Они получают умение Выживание.

Закалённый: Жители мира смерти привыкли к насилию. Кроме того, многие миры смерти населены множеством ядовитых хищников. Выходцы с мира смерти могут выбрать один из следующих талантов: Искушённый или Сопротивление (Яды).

Если у него есть кровь, Я могу убить его: Растения и звери, обитающие на большинстве миров смерти, враждебны для человека, и если их обитатели хотят выжить, они должны находить средства борьбы с чудовищами. Жители мира смерти имеют большой опыт в использовании оружия, которое можно найти или сделать, полагаясь на окружающую среду. Жители мира смерти получают талант Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное).

Параноик: Опасные условия мира смерти поощряют недоверие и сомнения. Жителям мира смерти, как правило, необходимо долгое общение с человеком, чтобы полностью доверится ему, и их раздражает мелочность структуры сложных сообществ. Они получают штраф -10 ко всем проверкам умений Взаимодействия, проводимых в формальных ситуациях.

Выживший: Для обитателей мира смерти просто дожить до совершеннолетия уже является настоящим достижением. Преодоление множества опасностей на пути к этой цели означает, что закалённые выходцы с миров смерти едва ли испугаются любых новых угроз. Жители мира смерти получают бонус +10 ко всем проверкам сопротивления Подавлению и Шоку.

Начальные Раны: Чтобы определить свои начальные раны, персонажи с мира смерти удваивают свой начальный бонус Выносливости и добавляют 1к5+2 к результату.

Начальные Очки Судьбы: Для того, чтобы определить начальные Очки Судьбы персонажа, бросьте 1к10. При 1-5, он начинает с 2 Очками Судьбы, при 6-10 он начинает с 3 Очками Судьбы.

Пустотник

«Вы родились не на одном из миров Императора, а на огромном корабле в глубинах космоса – возможно, даже во время полёта через Варп. И это отделяет вас от ваших знакомых – не всегда понятно: скорее всего, необычен ваш внешний вид, образ действий или ход мысли. Вы выросли в обществе пустотоплавателей и псайкеров, так что для вас стало обыденностью всё то, чего бояться или что ненавидят другие люди».

Не просто звёздные путешественники, а наследники многих поколений, проведших свои дни во тьме между мирами, пустотники сравнительно малочисленны среди прочих человеческих сообществ. Они образуют странную компанию «лишних людей», чудаков и другого зловещего люда. Возможно, они были рождены в недрах судна, которое уже веками бороздит звёздное пространство, или же на орбитальном спутнике. Простой люд Империума зачастую полагает, что пустотники отмечены клеймом варпа, или, как минимум, ассоциирует их с многочисленными и непостижимыми опасностями внешней тьмы. Большинство считает их замкнутыми и ненадёжными предвестниками неудачи и дурных вестей.

Жизнь Пустотника

Огромный флот – жизненно важный фактор сохранения Империума. Без него человеческие миры были бы отделены друг от друга и остались без защиты. Торговля стала бы невозможна, оружие не дошло бы до армий Императора, и миры, один за другим, погрузились бы во тьму.

Космические путешествия в Империуме опасны и трудны. Большинство межзвёздных путешествий осуществляются с использованием могучих древних двигателей, перемещающих судно в Имматериум, также

известный как Эмпиреи или Варп. В варпе корабль может преодолевать многие тысячи световых лет за сравнительно небольшой срок, возвращаясь в материальное пространство вдали от начальной точки. Однако некоторые части варпа представляют собой мощные воронки, которые могут унести обречённое судно навстречу его страшной судьбе. Также есть постоянная опасность турбулентности, варп-штормов и петель, которые могут зашвырнуть корабль на тысячи световых лет от намеченного курса или же навеки заключить его в стазис. В варпе нет ни времени, ни пространства, только постоянные течения имматериума. По истечении всего лишь месяца на борту корабля, идущего через варп, в реальном пространстве может пройти сколько угодно времени, от полугода до многих лет. Известно, что флоты, отправлявшиеся на сигнал бедствия и идущие издалека корабли с припасами иногда прибывали с опозданием на месяцы или годы.

Живущие на кораблях приучаются к процессу варп-путешествий, меняющему реальность, к жизни в низко- или без-гравитационном окружении и им не знакомо ощущение твёрдой земли под ногами. Некоторые корабли никогда не причаливают, и их экипаж поколение за поколением живёт в холодных глубинах космоса, где низкая гравитация, воздействие радиации, генетические искажения и варп-аномалии медленно берут своё. Эффект, который эти отметины оказывают на отдельных пустотников, не вполне ясен и различим, но почти очевидно, что в большинстве из них есть что-то странное. Зачастую, черты лица рождённых в пустоте неестественно вытянуты, а кожа бледна; у них могут проявляться малые мутации или странность в речи, походке, или вообще во внешнем виде. Всё это отделяет их от окружающих. Некоторые, хотя и кажутся нормальными, имеют странную ауру, едва заметное «что-то не то», которое заставляет других нервничать.

Некоторые пустотники росли на огромных космических станциях – астероидных шахтах, ремонтных базах Боевого Флота Каликсиды, или исследовательских платформах Культа Машины, однако большинство происходит с действующих звёздных судов. Их истории сильно разнятся, они могут вырасти среди экипажа торгового судна или боевого корабля, быть шахтерами, сборщиками, тюремными сторожами или заключёнными, и даже слугами Вольного Торговца. Крупнейшие из кораблей Империума – огромные, размером с город суда, иным из которых тысячи лет. На таких гигантских звёздных кораблях техножрецы и лоботомированные сервиторы занимаются своими таинственными делами, в то время как простой экипаж, пассажиры и члены торговых гильдий сосуществуют под огромными сводами, в пустынных коридорах и тесных каютах. По правой руку Лорда-капитана корабля восседает Навигатор, представитель странной и избранной разновидности псайкеров, который уверенно ведёт судно через имматериум, полагаясь на пси-маяк Астрономикона.

Пустотник, рождённый в сообществе Имперского Флота или в экипаже Вольного Торговца, как никто другой знаком ужасами космоса и великим множеством врагов Императора. Это знание часто заставляет пустотников с нижних палуб вступать в узкие корабельные братства, и не выходить за пределы своих обязанностей из страха перед тем, что таится в бездне, лежащей за корпусом корабля.

Персонажи – Пустотники

Всю свою жизнь вы называли интерьер гигантского имперского судна своим домом, а сейчас находитесь в обществе людей, которые не похожи на ваших знакомых, рождённых в пустоте – и культурный шок сопровождает вас на протяжении всех приключений. Вы чувствуете себя неуклюже в компании тех, кто родился на поверхности миров, в их глазах вы – чужак, ненадёжный и странный. Вы становитесь самим собой, когда нужен эксперт, ведь то, что для других может быть абсолютным ужасом, для вас лишь старые знакомые враги. В отличие от детей планет, вы не ослеплены невежеством при столкновении с пси-феноменами, варп-аномалиями и странными технологиями, и это делает таких как вы лучшими Мастерами Пустоты и Астропатами. Пока обычные планетарные крысы дрожат от страха перед вами, они не будут стараться встроить вас в свою странную культуру и оставят в покое вас, ваши тайными пути и собственными секретами.

Модификаторы характеристик: - 5 Сила, + 5 Сила Воли

Начальные умения: Все Пустотники могут говорить на уникальном языке своего родного судна. Пустотники получают умение Знание Языка (Диалект Корабля).

Зачарованный: Пустотники тронуты изменчивыми силами варпа, и это делает везение их постоянным спутником. Когда персонаж, рождённый в пустоте, тратит Очко Судьбы (но не в том случае, когда сжигает) бросьте 1к10. Если выпадет девятка, Очко Судьбы не тратится.

Зловещий: Будь тому причиной их необычный вид, происхождение или странная аура, многие избегают детей пустоты и не доверяют им. Любое негативное внимание, которое вызывает группа Исследователей, это наверняка заслуга Пустотника – обвинение в обмане при торговле, сорванные переговоры, появление толпы, вооружённой камнями и т.д. По этой причине Пустотники получают штраф -5 ко всем проверкам Общительности при взаимодействии с людьми, не рожденными в пустоте.

Знание кораблей: Родившись в недрах звёздного судна, Пустотник имеет природное родство с такими кораблями. В результате, для персонажей Пустотников Навигация (Звёздная) (Инт) и Пилотирование (Космический Корабль) (Инт) это Неизученные Базовые умения (вместо Продвинутых умений).

Привыкший к Пустоте: В результате своего странного и неестественного детства, Пустотники привыкли к капризам меняющейся гравитации. Они имеют иммунитет к болезни космических перелетов, и, в дополнение, окружение с нулевой и низкой

гравитацией не считаются для них за Труднопроходимую Местность.

Начальные Раны: Чтобы определить свои начальные раны, персонажи Пустотники удваивают свой стартовый бонус Выносливости и добавляют 1к5 к результату.

Начальные Очки Судьбы: Для того, чтобы определить начальные Очки Судьбы персонажа, бросьте 1к10. При 1-5, он начинает с 3 Очками Судьбы, при 6-10 он начинает с 4 Очками Судьбы.

Мир-кузница

«Вы родились в тени Омниссии и всю свою жизнь были окружены великими чудесами и жуткими кошмарами искусства Бога-Машины. С самого момента рождения вас взвешивали, измеряли, кодифицировали и испытывали, для того, чтобы ваши хозяева смогли определить ваше место в великой системе. Этот неумолимый процесс хорошо подготовил вас к выживанию и превосходству».

Владения Адептус Механикус весьма обширны: это и не останавливающиеся производственные линии железных царств миров-кузниц, и похожие на лабиринты далёкие исследовательские форпосты, и кочующие автономные караваны эксплораторских флотов. Они – империя внутри империи, чужая, но при этом тесно сплетённая с тканью Империума с самого момента его основания. Её властители настолько же стары, мудры и таинственны, насколько и холодны, как механизмы, к подражанию которым они стремятся. Помимо Миров-кузниц, этот вариант выбора Родного Мира подходит тем, чей персонаж родился и вырос на орбитальной станции размером с город, колонии, принадлежащей Культу Машины, исследовательском форпосте, или незнающем покоя поисковом флоте – ибо обряды, ритуалы и вера в Омниссию одинаково правят во всех этих местах.

Жизнь в Мире-Кузнице

Миры-кузни, такие как миры системы Станки в секторе Каликсида – это бьющееся железное сердце Империума и суверенные области Священства Марса. По причине своей особой важности или редкости, не позволяющей им быть частью владений Имперских Губернаторов, вечно желающих присвоить себе побольше ресурсов, они переданы во владение огромных макро-отраслей. Жернова миров-кузниц никогда не прекращают свою работу: реакторы полыхают и литейные цеха гремят непрерывно на протяжении тысячелетий, предоставляя самые изощренные материалы и технологии для удовлетворения нужд Империума. Однако, миры-кузницы это нечто большее, чем просто множество охватывающих континенты фабрик. Каждый из них благословлён более высоким уровнем технологического развития, чем большинство миров Империума, и многие тайные чудеса являются обыденностью в их причудливых лабиринтах из феррокрита и стали. Миры-кузницы также содержат огромные хранилища сведений и таинственных знаний. Треть любого мира-кузницы – это инфраструктура, состоящая из бесконечных скрипториев, имитационных хранилищ, инфо-гробниц и библиариумов, что вечно обслуживаются безмозглыми дронами и поколениями адептов-архивистов.

Бесспорные хозяева миров-кузниц – Магосы Культа Механикус, правящие с суровой точностью и холодной логикой. Для них человеческая челядь их владений – не более чем винтики и шестерёнки в огромной машине, измеряемыми, сортируемыми, ресурсом, используемым с учётом его стоимости. По их указанию, большая часть населения миров-кузниц служит в качестве квалифицированной и подготовленной рабочей силы, в то время как самые яркие и лучшие представители вступают в ряды Адептус Механикус. Самые воинственные становятся Техно-Гвардией Скитариев. Тех, кого сочтут недостойным или не подлежащим исправлению, перерабатывают в компоненты сервиторов, так что число этих биомеханических слуг и беспилотных летательных аппаратов зачастую превышает население миров-кузниц со свободным мышлением. Такова цена ошибки.

Несмотря на механистическое устройство общества и непрерывное производство, жизнь среднестатистического слуги на мире кузнице немногим тяжелее, чем на большинстве миров-ульев. На каждом мире-кузнице, независимо от жёстко контролируемого порядка и холодного рассудка его хозяев, по-прежнему существуют вполне человеческие амбиции и безразличие, так же процветают порок и добродетель. Сами механикусы, даже с их расширенными с помощью когитаторов умами и железной логикой, всё равно склонны к фракционности и расколам, часто по причинам, совершенно непонятным для посторонних. Соперничество и вражда кипят между сектами и отдельными магосами, у каждого из которых есть свои планы и амбиции.

Персонажи Мира-кузницы

Мир-кузница – не та среда, что поощряет или терпит слабость тела и разума. Если персонаж хочет выжить и преуспеть настолько, чтобы суметь покинуть жестокое общество мира-кузницы, то должен обладать напористостью, амбициями и удачей, или, по крайней мере, быть достаточно жестоким и беспощадным, чтобы выжить. Вы оказались в более широком обществе Империума, которое одновременно знакомо и странно чуждо, где дураки боятся или оскверняют священную технологию, не понимают её духовных тайн и чистоту сущности. Кажется, они также не понимают, что люди могут процветать, только следуя учению Омниссии: для выживания требуется могущество, а могущество – воплощённое знание.

Модификаторы характеристик: -5 Навык Рукопашной +5 Интеллект

Начальные умения: Для персонажа с Мира-кузницы Общие Знания (Техника) (Инт) и Общие Знания (Культ Машины) (Инт) - это неизученные Базовые умения.

Кредо Омниссии: Вместо того, чтобы быть вовлечёнными в Имперский Культ, даже занимающий самое незначительное положение член общества мира-кузницы воспитывается в почтении к духам машины и знает основные ритуалы умиротворения техники. Все выходцы с мира-кузницы начинают с талантом Искусный Стук.

Соответствует своему назначению: Жителей Мира-кузницы с рождения приучают к выполнению определённой задачи и исполнению предначертанной роли в жизни. Слабость неприемлема, и провал становится болезненным стимулом к развитию. Для того, чтобы выжить, даже те, кто идет неправильным путем, должны стремиться стать лучше себе подобных. По этой причине, Персонажи Мира-кузницы могут улучшить одну характеристику по своему выбору на +3.

Чуждый культу: Несмотря на то, что жители Мира-кузницы признают Императора богом и спасителем, они смотрят на Имперское Кредо через призму доктрин Культа Машины. В результате они могут быть удивительно и иногда опасно незнакомы с общими учениями и практиками Экклезиархии и не могут оказать клирикам того почтения, на которое те рассчитывают. Жители мира-кузницы получают штраф -10 к проверкам, требующим знания Имперского Кредо и штраф -5 к проверкам Общительности при взаимодействии с Экклезиархией в формальных ситуациях.

Начальные Раны: Чтобы определить свои начальные раны, персонажи Мира-Кузницы удваивают свой начальный бонус Выносливости и добавляют 1к5+1 к результату.

Начальные Очки Судьбы: Для того, чтобы определить начальные Очки Судьбы персонажа, бросьте 1к10. При 1-5, он начинает с 2 Очками Судьбы, при 6-9 он начинает с 3 Очками Судьбы, при 10 он начинает с 4 Очками Судьбы.

Мир-улей

«Великие Ульи не похожи на меньшие города других миров Империума, как и вы не похожи на обычных мужчин и женщин, живущих там. Всю жизнь вас окружали технологии и вы в шоке от того, насколько редки они в других местах. Вы – искатель приключений, оппортунист, более любознательный и энергичный, чем ваши сотоварищи.»

Мир-улей – тесный дом для бесчисленных миллионов. Население проживает столь плотно, что зачастую значительные территории сплошь покрыты гигантскими городами, растянувшимися от горизонта к горизонту. Многие жители улья трудятся в беспросветной тьме, работая на грандиозных заводах, которые выпускают бесконечные потоки оружия, химикатов и разнообразного необходимого товара. Другие состоят в жестоких бандах из тьмы подулья, живя своими желаниями и дикостью в бесконечной борьбе за выживание.

Жизнь на Мире-улье

Миры-Ульи необходимы для благополучия Империума и бьющегося сердца его экономики и военной машины. Это индустриальные миры, производящие снаряжение для армий Империума в огромных цехах, добывающие ценные минералы и перерабатывающие топливо для Имперского Флота. Бесчисленные полки Астра Милитариум набираются из их необъятного населения, а легионы войск СПО защищают их от угрозы вторжения.

В то время как многие города-ульи являются странными и уникальными продуктами капризов истории и природы, самый распространённый тип, так называемый «Солнечный улей»: обширные, суперконтинтальные ветви городов и мануфактур, которые разрастаются и захватывают свой мир. Территории за городской чертой, как правило, бесплодны и опасны, большая часть поверхности мира давно стала негостеприимной, а иногда, вследствие веков загрязнения и эксплуатации, даже смертельной для человека. Города-ульи удивляют своими огромными размерами: массивные урбанистические конгломерации со шпилями из адамантия и камня, возвышающимися на километры в небо и чьи корнями врастающими глубоко в землю. Каждый улей даёт кров миллионам имперских граждан и по праву может именоваться нацией, в которой благородные дома управляют своими маленькими империями, торгуя и, иногда, сражаясь с правителями соперничающих ульев.

Саван загрязнения покрывает нижнюю часть большинства индустриальных городов-ульев, укорачивая и отравляя жизнь многих рабочих, в то время как они кормят собой огромные городские мануфактуры. Только состоятельные могут позволить себе жить в верхних частях улья, в блестящих шпилях, что пронзают облака. В этих шпилях расположены благородные дома богатейших торговых баронов и цеховых хозяев, купающихся в роскоши и комфорте, даже не снившимся тем, за чей счёт кормятся их состоятельные хозяева со своими дворами-нахлебниками.

За пределами роскошных шпилей, проходы к которым, регулируемые тяжёлыми воротами и патрулями охраны, отделяют верхнюю часть от нижележащих уровней, располагается обширная часть рабочего улья – «город-улей». Объём населения улья и концентрация людей здесь настолько велики, что требуется постоянное наблюдение и драконовские меры в отношении свобод и передвижения, иначе возникает риск разрушения всей системы. Большинство рабочих знают только свой город-улей и не покидают его ни разу за всю свою жизнь. Они никогда не видят неба и никогда не ступают на поверхность собственной планеты.

Чем дальше от жестко регулируемых индустриальных и населенных центров улья, тем хуже окружающие условия. Даже воздух, бесконечно перерабатываемый и закачиваемый вниз, становится тем более жестким

и зловонным, чем глубже расположены фильтры. Вода здесь дистиллируется из отходов верхнего улья, а еда может быть «удобрена» фабричными концентратами или, в редких случаях, когда ничего другого не остаётся, создана из трупного крахмала. Зоны разломов, смертоносные токсичные загрязнения, недостаток энергии и туннели, готовые обрушиться в любой момент – обычные явления в нижних частях городов-ульев. В таких местах царят разруха, беззаконие, бедность и суеверия, они находятся на самой грани имперского контроля, однако здесь всё-же лучше, чем в скрывающемся за ними кошмаре – подулье.

Некоторые из подульев были порождены последствиями катастроф, взрывами реакторов, структурными разрушениями, прогарами или великими пожарами. Нормальная жизнь здесь невозможна, но подулье служит убежищем для всех лишенцев и изгоев, оно – дом для разномастных отбросов общества: преступников, мутантов, потерянных и безумцев. Подулье – это граница во многих смыслах, однако и оно – необходимое зло, барьер, защищающий от ещё более страшной тьмы. Оно отделяет город-улей от дна улья – пустынного, загрязненного, давно заброшенного и частично затопленного в течение веков промышленными отходами. Единственные живущие там существа – мутанты самой омерзительной породы.

Персонажи Мира-улья

Не все жители улья согласны поддерживать традицию служения своему миру, трудясь до скончания своих дней. Некоторые мечтают о лучшей жизни, ведомые жаждой благополучия, власти или приключений, а может быть, просто желанием сбежать от ужасающей бедности. Вы, один из таких беглецов – молодой искатель приключений, готовый рискнуть всем ради богатства, уважения и власти. Жители улья находчивы и сообразительны, и скорее полагаются на технические устройства и хорошо подвешенный язык, чем на прямую конфронтацию.

Модификаторы характеристик: -5 Выносливости, +5 Общительность

Начальные умения: Все жители улья могут изъясняться на общем наречье своего дома, уникальном для каждого улья. Жители улья получают Знание Языка (Диалект Улья) (Инт) как Неизученное Базовое умение.

Привычность к Толпе: Граждане улья растут в окружении толпы. Они привыкли с легкостью просачиваться даже через самые плотные людские массы. Толпа не считается Труднопроходимой Местностью для жителей улья, и, когда они бегут или прорываются через плотную толпу, то не получают штрафа на проверку Ловкости для того, чтобы устоять на ногах.

Пещеры из Стали: Вечно окружённому металлом, техникой и индустрией уроженцу улья меньшие технологические тайны не кажутся странными. Выходцы с ульев используют умение Техпользование (Инт) как Неизученное Базовое умение.

Выросший в Улье: Жители ульев редко встречаются с ужасом открытого неба и ощущают свою ничтожность на великих просторах. Они получают штраф -10 при всех проверках Выживания (Инт), и получают штраф -5 к проверкам Интеллекта, пока находятся вне цивилизованных мест (например, мест без промышленных товаров, твердого потолка и электроэнергии).

Начеку: Жители ульев постоянно начеку и готовы действовать при первом же намёке на опасность, будь то налёт банды, случайная перестрелка, бунт жителей или ульетрясение. Все уроженцы ульев получают +1 к броскам Инициативы.

Начальные Раны: Чтобы определить свои начальные раны, персонажи Мира-Улья удваивают свой начальный бонус Выносливости и добавляют 1к5+1 к результату.

Начальные Очки Судьбы: Для того, чтобы определить начальные Очки Судьбы персонажа, бросьте 1к10. При 1-5, он начинает с 2 Очками Судьбы, при 6-8 он начинает с 3 Очками Судьбы, при 9-10 он начинает с 4 Очками Судьбы.

Имперский Мир

«Итак, вы прибыли с имперского мира, с одной из миллионов планет, объединённых верой в бессмертного Императора. Солдат, фанатик, вор, наёмник, дворянин – лишь немногие из доступных вам историй. Но, каким бы ни было ваше прошлое, сейчас вы – исследователь пустоты, и приключения ваши только начинаются...»

Разнообразие известных в Империуме миров поражает воображение. Бессмертному Богу-Императору Человечества предлагают свою веру и преданность многие планеты: от сверхтехнологичных демократических обществ до средневековых миров, влачащих жалкое существование.

Жизнь на Имперском Мире

Империум занимает столь обширный район галактики, что практически невозможно составить образ «типичного» Имперского мира – такого попросту не существует. Бесчисленны людские миры, и невообразимо их разнообразие. Агромиры, например – не более чем обширные фермы, производящие еду для имперских ульев и войск. Шахтерские миры добывают руду и другое сырье, которое затем используется в обширных заводах на мирах-кузницах. Кардинальские управляются Министорумом, и полностью находятся во владении духовенства Имперского Кредо – Экклезиархии, в то время как миры Схолы Прогениум – места с жёсткой дисциплиной и воспитанием, где миллионы осиротевших детей храбрецов, погибших за Империум, воспитываются, чтобы стать шестерёнками в его механизме управления. Удивительно спокойными являются миры-сады и райские миры, служащие тихой

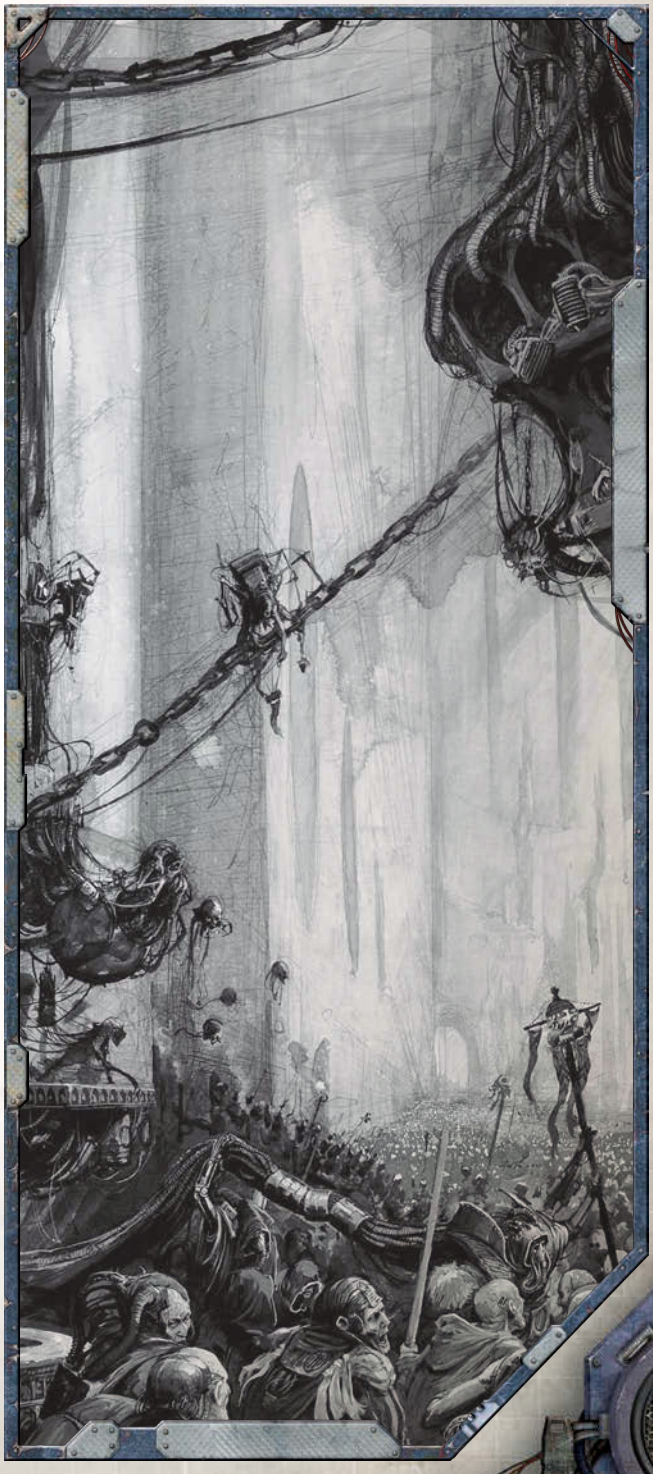
гаванью для несметно богатой имперской аристократии. Изысканность и роскошь, однако, имеют оборотную сторону, ибо порой искушение и ересь процветают в таких местах. Некоторые Имперские миры чрезвычайно удалены и веками не имеют контакта с остальной частью человечества. Широкое разнообразие культур и сообществ встречается от планеты к планете, иногда даже в пределах одной солнечной системы.

Чем ближе мир лежит к Святой Терре – родной планете Человечества, вдали от сектора Каликсида – тем более важной, технологически продвинутой и хорошо управляемой планетой он, скорее всего, является. С другой стороны, планеты, расположенные далеко на окраине, значительную часть времени сами себе хозяева и находятся под постоянной угрозой физического или духовного нападения. Многие миры имеют технологическую базу на уровне Святой Терры, хотя ещё большее число оставлены в глуши феодализма и их технологии не далеко ушли от черного пороха. Такие маргинальные миры, также как и те, что находятся на периферии Империума, поставляют рекрутов в Астра Милитариум, Космический Десант и экипажи нижних палуб корабля вольного торговца, потому как ничто не обеспечивает послушание так же хорошо, как страх, а жизнь в таких местах рано отсеивает слабых. На таких глухих мирах Имперский Культ распространяет своё влияние благодаря суевериям, аборигены часто рассматривают веру в Императора через призму местных легенд и фольклора. Там служители требуют просто феодальной верности бессмертному Богу-на-Троне, в то время как для других жителей Империума, Император – не более чем миф или жизненно важный сверхъестественный страж, сдерживающий ужасы ночи.

Большинство важных научных успехов Империума берут своё начало в переоткрытии забытых секретов Тёмной Эры Технологий, в то время как новаторство запрещено – могущественные Адептус Механикус Марса железной рукой держат монополию на все рассуждения о высоких технозагадках. Опора на древние Шаблонные Конструкции, проверенные паттерны и запутанную сеть контрактов и разрешений, заключённых между Культом Машины и планетарными правителями, не говоря уже о доступности местных материалов и поставок, зачастую создаёт на многих Имперских Мирах причудливую мешанину технологий. Формы правления, установленные на различных имперских мирах, прямо зависят от уровня планетарного развития: монархии, республики и олигархии – все представлены во множестве форм и интерпретаций. Однако, почти всегда, имперский мир управляется планетарным губернатором (которого иногда называют Имперским Командующим), за которым всегда остаётся последнее слово как за представителем Империума. Многие имперские миры содержат процветающий властвующий класс какого-либо рода, часто называемый аристократией (вне зависимости от того, существует или отсутствует здесь «книга пэров»). Аристократия мира часто занимает все властные посты и имеет привилегии, недоступные более широким массам имперского общества, получая богатство и власть над простыми людьми.

Религия, суеверия и страх властвуют над значительной частью общества Империума, и отклонения от стандартов, ожидаемых от верных слуг Бога-Императора, редко когда получают снисхождения властей. Простые люди превращают великую веру в искренний фанатизм, охраняющий их от разнообразных ужасов вселенной, и находят поддерживающее и защищающее их подлинное духовное утешение в Имперском Кредо Министорума.

В то время как в каждом мире Империума поддерживается свой собственный закон и стражей местной аристократии осуществляется необходимый



контроль над людьми, закон и порядок в Империуме в целом находится в ведении Адептус Арбитрес. Мрачная и преданная своему делу сила, чья власть данная лично Высшими Лордами Терры, не знает ограничений планет или границ, Арбитры олицетворяют собой высший имперский закон, охотятся за преступниками между мирами, проверяют, как платится имперская десятина и не переступил ли какой местный правитель границ дозволенного.

Персонажи Имперского Мира

Для того, чтобы вырваться из догматических ограничений имперской жизни, ваш персонаж должен обладать исключительным духом или настоящим потенциалом. Может быть, вы – авантюрист, солдат, или истинно верующий в начале долгого паломничества для доказательства своей веры, а может быть, вы – наёмник, призванный, чтобы защитить планету в военное время. Вы, несомненно, видели конфликты, безумие, или, возможно, даже ересь, и теперь, какова бы ни была причина, вы погружаетесь в неизвестные пустоты во имя Бога-Императора.

Модификатор характеристик: +3 Сила Воли

Благословенное Неведение: Имперские граждане следуют правильным путям, проверенными предшествующими поколениями. Они знают, что ужас, боль и смерть – это плоды любопытства, ибо если слишком глубоко всматриваться в тайны вселенной, то можно встретить существ, всматривающихся в ответ. Эта мудрая слепота приводит к штрафу -5 к проверкам Запретных Знаний (Инт).

Агиография: Широко распространённые сочинения, описывающие жизни – или, что чаще, смерти – имперских святых и воителей, череду бесконечных войн, крестовых походов и ужасов, из которых и состоит история, дают гражданам сравнительно широкое знание о Империуме Человечества. Жители имперского мира получают Общие Знания (Имперская Вера, Империум, Война) (Инт) как Неизученные Базовые умения.

Знание Литургии: Окруженные фанатикам и верующими, имперские граждане привыкли к опеке Экклезиархии. Персонажи с имперского мира получают Грамотность (Инт) и Знание Языка (Высокий Готик) как Неизученные Базовые умения.

Начальные Раны: Чтобы определить свои начальные раны, персонажи Имперского Мира удваивают свой начальный бонус Выносливости и добавляют 1к5 к результату.

Начальные Очки Судьбы: Для того, чтобы определить начальные Очки Судьбы персонажа, бросьте 1к10. При 1-8 он начинает с 3 Очками Судьбы, при 9-10 он начинает с 4 Очками Судьбы.

Знатное Происхождение

«Некоторым вещам можно научиться, другие добыть силой или торгом. Но все они несущественны. Единственное, что действительно имеет значение – это наследие твоей крови, благородное богатство, что бежало по твоим жилам со дня твоего рождения.»

Высшая знать Империума является необычайно богатой и могущественной элитой, классом, стоящим отдельно от управляемых ею масс. Многие благородные дома окутали звёзды запутанной сетью родства, браков по договоренности и политических альянсов, гарантирующих, что их власть и влияние сохранятся, даже если богатства одного мира будут потеряны. Эти аристократические династии – результат векового (а зачастую и тысячелетнего) искусственного культивирования и они несут историю Империума в своей крови. Имперское дворянство – лучшее из того, что человечество может предложить; или, во всяком случае, дворяне хотят, чтобы вы в это верили.

Благородная кровь никогда не была гарантией хорошего характера, и на каждый пример истинной просвещённости или благородства, приходятся дюжины капризных самовлюбленных дворянских отпрысков, которые подтверждают своими преступлениями, что происхождение – это не мера превосходства в Империуме. Еще хуже, чем развратные бездельники и жалкие тираны, те дворяне, чьи тёмные наклонности по причине, зачастую, не большей чем скука или тяга к власти, переходят в ересь и другие формы подлинной порочности. Эта группа в высшей степени опасна и является причиной многих бед Империума.

Со своего первого вздоха рождённые в высшем обществе обучаются ролям, которые им предстоит играть и, тому, как они должны их исполнять. В обучение входят не только детали истории, коммерции и политологии, но и изучение всех аспектов тонкостей вкуса и этикета. Как носить подходящую маску, как показать намеренное пренебрежение, как распределять своё покровительство, как защищать свою честь и как преподнести себя – вот глубоко впитанные ими знания. В некоторых великих семьях у этих искусств есть свои тёмные нюансы, такие как правильное использование ядов, великолепно исполненное предательство и найм ассасинов.

Обладающие связями, прекрасно разбирающиеся в людях, высокообразованные и способные вращаться в высших кругах имперского общества, персонажи благородной крови зачастую равно безжалостны и очаровательны, и настолько же опасны, как и прекрасно воспитаны. Это делает их эффективными и утонченными членами свиты вольного торговца.

Благородные персонажи

Вы с рождения обладали богатством и привилегиями, были воспитаны наставниками и закалены злокозненными интригами. Вы знаете, как держать себя в высших кругах имперского общества, как склонять других к своей воле, и вас никогда не затрагивала жестокая жизнь обычных граждан. Вы можете быть честной и праведной душой, хорошо знакомой с понятием долга, исполнения которого требует от вас ваш статус, или порочным изменником и развратником, ничуть не заботящимся о черни. Как бы то ни было, риск и власть династии вольного торговца манит вас.

Модификаторы характеристик: -5 Сила Воли, +5 Общительность

Начальные умения: Благородные персонажи начинают с Грамотностью (Инт), Знанием языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт) как Неизученными Базовыми умениями.

Этикет: Дворяне обучаются тому, как вести себя во всех возможных формальных ситуациях. Они получают +10 бонус к умениям Взаимодействия, когда общаются с высшими авторитетами и в формальных ситуациях.

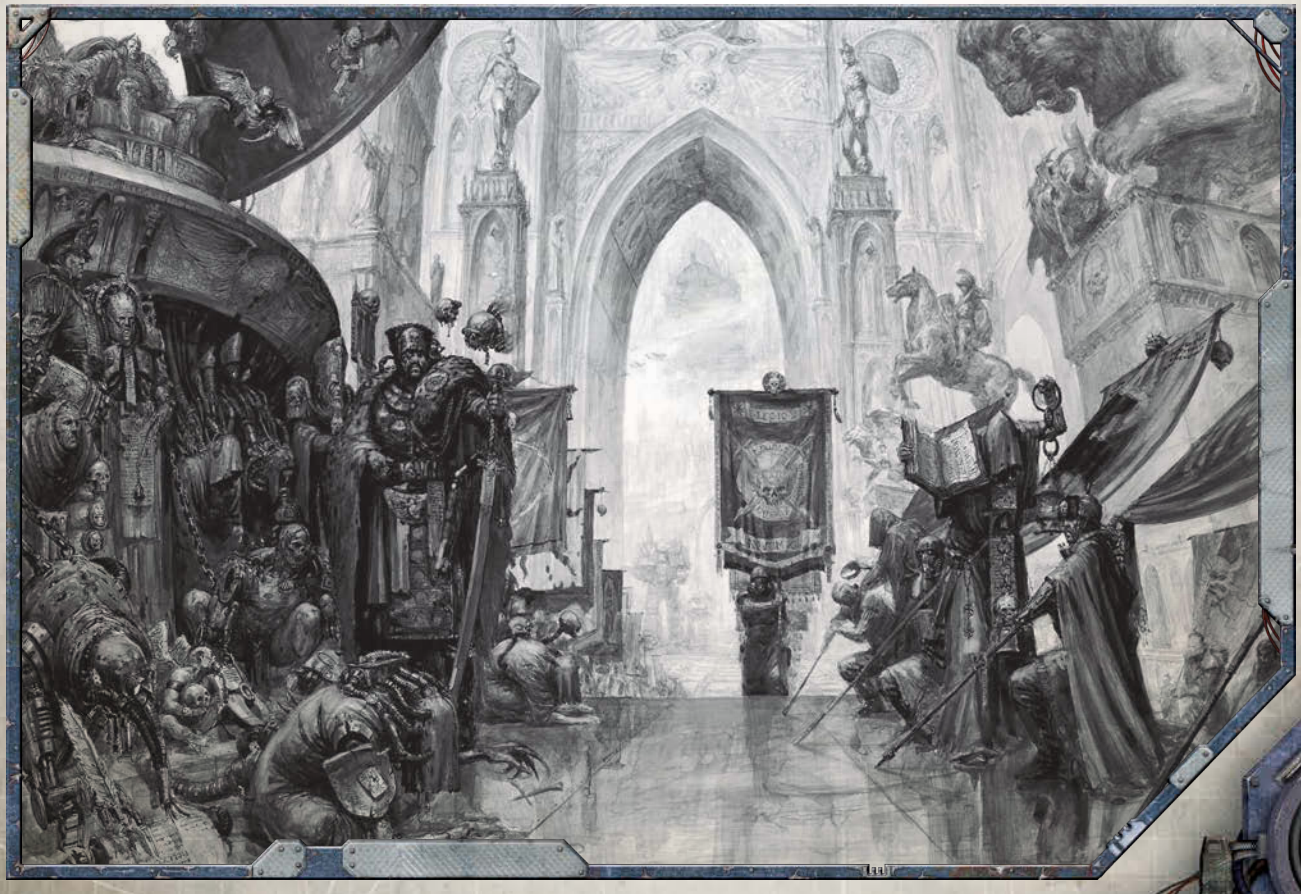
Наследственное Благосостояние: Родиться в среде имперской аристократии – значит унаследовать ошеломляющее богатство. Даже презренный отпрыск может наслаждаться доступом к ресурсам за пределами мечтаний рабочих масс. Добавьте +1 к начальному групповому Фактору Прибыли.

Связи На Высшем Уровне: У дворян широкие связи, и они знают, что правильное имя, невзначай брошенное в беседе, откроет больше дверей, чем пригоршня тронов. Начинающий благородный персонаж начинает игру с талантом Связи (Аристократия). Также, чтобы отразить основу власти своей семьи, он получает один дополнительный талант Связи с одной из следующих групп: Ученные, Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Экклезиархия, Правительство, Торговцы, Военные или Преступный Мир.

Вендетта: Каждый благородный дом имеет заклятых врагов и соперников, которые хотят причинить вред его членам. Даже защита миссии вольного торговца лишь заставит ваших врагов быть более осторожными и тонкими в исполнении своей мести. В результате, начинающие Благородные Персонажи имеют могущественных врагов, которые могут быть представлены в виде соперничающего благородного дома или другой влиятельной группы. Детальное описание этих врагов остаётся определить игроку и МИ, чья задача вместе создать внушительную угрозу. Пускай враги не следят за каждым шагом персонажа, каждый раз, когда он переходит им дорогу, они всё равно стараются причинить ему беспокойство, навредить или убить. Если представится такая возможность, благородный персонаж, конечно, может ответить тем же.

Начальные Раны: Чтобы определить свои начальные раны, Благородные персонажи удваивают свой начальный бонус Выносливости и добавляют 1к5 к результату.

Начальные Очки Судьбы: Для того, чтобы определить начальные Очки Судьбы персонажа, бросьте 1к10. При 1-3



он начинает с 2 Очками Судьбы, при 4-9 он начинает с 3 Очками Судьбы, при 10 – с 4 Очками Судьбы.

Право По Рождению

В 41 тысячелетии, жизнь в Империуме часто проходит по установленному пути. От рождения и до смерти, большинство жителей Империума ступают по неизменной тропе, определённой им судьбой. Однако, в своих начинаниях – пускай и скромных поначалу – некоторые из них могут вырваться за жесткие границы предопределённого.

Мусорщик

Вы выросли среди тоски и нищеты нижайших слоев паствы Бога-Императора. Одинокая душа меж бесчисленных жителей подулья, ренегатов, сборщиков костей и тысячи других каст, приютившихся на краю Империума. Вы побирались, чтобы выжить, и всё, чем вы владели, было найдено в отходах тех, кто был значительно выше вас в имперской иерархии, или подобрано в развалинах и прахе прошедших войн и катастроф. По меньшей мере, всё то, что не было собрано с тел ваших знакомых и врагов. Вы ходили по лезвию ножа: тёмная бездна голода с одной стороны и смерть, а то и что похуже, с другой. Детство, где каждый день жизни был триумфом, закалило и отточило вас, но оставило шрамы на вашей душе.

Эффект: вы получаете талант Незаметный или талант Сопротивление (Страх), плюс бонус +3 по вашему выбору к Силе Воли или Ловкости. По вашему выбору, вы получаете 1к5 очков Порчи или 1к5 очков Безумия.

Проныра

Дитя границы между светом и тьмой, вы годами жили своим умом как проныра среди актеров, бандитов, рекламаторов и других ни на что не годных обитателей задворок имперского общества. Ваша юность прошла в сером пограничье, где почти что изгои перемешивались с загадочными фигурами, возникающими из тьмы, и искателями приключений, пришедшими из безопасных краев. Хороший проныра знает, что закон имеет значение только для тех, кого поймали инфорсеры, и что жизнь ценна настолько, насколько сильно заботится человек о её сохранении. Вы перенесли эти тяжёлые уроки в свою последующую жизнь. О выживании стоит думать как об игре, в которой удовольствие и непринужденность – награды на жизненном пути. Тело должно есть, пить и жить хорошо, ибо смерть приходит, когда ей заблагорассудится.

Эффект: вы получает Ловкость Рук как Изученное Базовое умение, бонус +3 к Интеллекту или к Восприятию. По вашему выбору, вы получаете 1к5 очков Безумия или Очков Порчи.

Родные Миры и карьеры

В Rogue Trader нет специальных запретов для [illegible] определённых миров на получение [illegible] карьеры. Однако, финальное слово всё [illegible] за МИ. Ниже вы можете видеть [illegible] Миров наиболее подходящих для

Рекомендуемые родные миры

Карьера	Рекомендуемый Мир
Архимилитант	Мир Смерти, Мир-кузница, Мир-улей, Пустотник
Эксплоратор	Мир-кузница, Мир-улей, Имперский Мир, Пустотник
Навигатор	Мир-улей, Имперский Мир, Благородный, Пустотник
Сенешаль	Мир-улей, Имперский Мир, Благородный, Пустотник

Налётчик

Насилие растворено в вашей крови. Оно окружало вас всю жизнь, и с тех пор, как вы стали достаточно сильны, чтобы поднять оружие, оно всегда было у вас под рукой. Вы могли бы вступить в СПО или даже стать солдатом, но что это была бы за жизнь? Присоединиться к полку значит – приказы тут, приказы там – а для вас в этом нет никакого смысла. Вам было ясно, что сражаться за троны в качестве наёмника – лучший путь разбогатеть на воинском ремесле и сохранить свою шкуру целой. Вы видели смерть, победу и то множество уродливых вещей, что лежат между ними, но пока с другой стороны поля боя виднеется толстый кошелек, вас всё устраивает. А что до мёртвых... Император узнает своих.

Эффект: вы получаете талант Выхватить Оружие и Запугивание как Изученное Базовое умение. Вы получаете бонус +5 к Навыку Рукопашной или +5 к Навыку Стрельбы, но получаете штраф -5 к Общительности и 1к5 очков Безумия.

Дитя Веры

Лишь недавно вы очутились в месте, где на вас не смотрит суровый взгляд Бога-Императора, ведь всю юность заботливый Министорум защищал вас ото всех сомнений и трудностей реальной жизни. Непоколебимый образ Его статуй был такой же частью вашего воспитания, как ревностная, чистая вера окружающих. Священное Писание, ритуалы, уроки и жреческие увещевания наполняют ваши воспоминания, непрошено возникая из памяти – как и престарелые, седовласые священники, обучавшие вас, что всё ещё стоят за вашими плечами в душе и ревностно охраняют вашу душу. Все люди, родившиеся под властью Бога-Императора, слышат Его святые слова, но ещё до своего совершеннолетия вы слышали больше чем многие за всю жизнь.

Эффект: вы получаете талант Непоколебимая Вера и, по выбору, бонус +3 к Силе Воли или +3 к Общительности, но штраф -3 Навыка Рукопашной.

Савант

Для уха учёного нет звука худшего, чем звук рвущегося пергамента. Он всегда означает осквернение того или иного рода, будь это потеря бесценной работы или мудрец, в отвращении разрывающий собственные недостойные труды. Вы знаете это, потому что шёпот мудрецов, стук лексмашин, запах чернил и пыли был частью вашей жизни столько, сколько вы можете вспомнить. Уже в юности учеников знакомят с работой адепта: им многое предстоит выучить, а срок человеческой жизни даёт на это весьма мало времени. На семинарах ученики сидят меж старыми мудрецами, погружаясь в знания, до тех пор пока всему не обучатся, и правильное учение не заполнит их головы. Вся галактика наполнена знанием, и даже малейшая капля его заставляет умы ученых кипеть. Пока что вы получали много удовольствия от обучения – даже несмотря на то, что вы лично, быть может, никогда не узнаете и мельчайшей частицы всего.

Эффект: вы получаете умение Логика (Инт) как Изученное Базовое умение и талант Связи (Учёные). Вы также получаете +3 к Интеллекту или +3 к Общительности, но -3 к Выносливости.

Франт

Вы выросли на вершине благосостояния и привилегий, которая возвышается, иногда буквально, над Имперскими массами. Вы рассчитывали на их покорность и жили высоко над ними за счет плодов их труда, отдаваемых вашей семье в качестве торжественной дани. Ваше воспитание прошло среди высокого общества, расточительных лордов и состоятельных участников безмолвной, настороженной закулисной борьбы. Все развлечения, доступные богатой, скучающей элите были предоставлены вам, день за днём – изысканный декаданс для расслабления тела и отключения разума. Это были годы фантастических выставок, порочных связей, странных наркотиков, заговоров ради забавы, бессмысленного соперничества и тщательно скрываемой жестокости.

Эффект: вы получаете талант Декаданс и +3 к Ловкости или к Общительности. Вы получаете -3 к Восприятию и 1к5 очков Порчи.

Соблазны Пустоты

Немногие Имперские граждане способны увидеть что-либо за горизонтом веры, изнурительного труда и превратностей жизни в пределах одного мира. Многие даже не знают ничего за пределами места своего рождения, служат Богу-Императору столько, сколько могут, и их хоронят там же, где они прожили всю жизнь. Такова цена защиты от порчи, приносимой свободой и знаниями.

Но, странное чудо человеческой природы, бывают и искры во тьме: среди забитых, привязанных к планете масс, регулярно вырастают авантюрные, амбициозные, а иногда искажённые или бунтарские души, ищущие чего-то большего или подталкиваемые безжалостной судьбой. Это те мужчины и женщины, которые своими усилиями, удачей или благодаря повороту великих событий вырываются из своих родных миров и переходят на высший уровень существования.

Запятнанный

В глазах святых вы гнусны. Вы объявлены порченным за свою искажённую форму, заклеймены своей проклятой родословной, странным поведением или еретическими воззрениями. Лишь немногие присматриваются к вам больше той меры, которая нужна для того, чтобы осудить вас. Они боятся заразы зла и осуждения со стороны преданных слуг Бога-Императора. Но несмотря на осуждение поднявших на вас руку недалёких дураков, ваша душа рвётся к величию. Сейчас вы неустанно ищете силу, чтобы отомстить за себя тем, кто хотел бы увидеть ваши страдания, и место, где сможете заполучить хоть малую толику того, что было бы вашими праведными победами, если б ваша жизнь не была столь омрачена судьбой.

Эффект: Выберите один из этих вариантов и примените его к своему персонажу.

- **Мутант**: Сделайте бросок по **таблице 14-3: Мутации** (см. стр. 431) – или вы можете выбрать мутацию самостоятельно, потратив на это 200 Очков Опыта (должен быть результат ниже чем 74-00).
- **Безумец**: По вашему выбору вы получаете штраф -3 к Общительности или -1 Очко Судьбы. Вы получаете +3 к Выносливости, талант Связи (Безумцы) и 2к10 очков Безумия.
- **Девиантная Философия**: вы получаете +3 к Силе Воли и талант Враг (Экклезиархия).

Преступник

Колёса Имперского правосудия вращаются медленно, но без сомнения перемелют любую жизнь, попавшуюся на пути. Что ещё хуже, и в преступном мире есть ловушки, ведущие даже к более тяжёлым последствиям, чем годы изнурительного труда в тюремной колонии. Неважно, установлена ли ваша вина имперским законом, или вас изгнал криминальный барон, которому вы когда-то служили, но у вас не осталось другого выхода, кроме как оставить жизнь, которую когда-то знали. Тёмные дороги негодяев и предателей, вьющиеся за фасадом имперского общества, предлагают опасное спасение как тем, кто преступил закон, так и тем, кто настолько пострадал от прежнего наказания, что уже никогда не сможет вернуться в законопослушное общество.

Эффект: Выберите одну из возможностей ниже и примените её к вашему персонажу:

- **В Розыске**: вы получаете таланты Враг (Адептус Арбитрес) и Связи (Преступный Мир)
- **Разыскиваемый Криминальным** Бароном: получаете +3 к Восприятию и талант Враг (Преступный Мир).
    - **Виновен и Осуждён**: Получаете – 5 к Общительности. Получаете одну бионическую конечность или биоимплантат низкого качества (можете потратить 200 ОО на его улучшение до обычного качества, и 300 ОО до хорошего).

Ренегат

Империум выживает и процветает в немалой степени благодаря узости своего мировоззрения, высоким стенам, суровым порядкам, и искренней вере в мирах, где ни один человек не выходит за рамки простых правил, выученных в детстве. Хотя мятежный ум, такой, как ваш, не может быть так легко ограничен, вам пришлось заплатить за свою свободу и узнать, что эти высокие стены воздвигнуты не без причины. Может быть, вы были мистиком, ищущим странных знаний. Может быть, вы хотели найти ответы на вопросы, о которых вокруг вас никто не думал – ответы, которые подтвердят реальность тьмы. Или, возможно, в душе вы отказали церкви Бога-Императора в святости и сбежали от оков веры. Или в кровавом мятеже восстали против тирании и несправедливости вашего родного мира. В любом случае, вы поняли, что выбор прост: побег или смерть. Теперь, звёзды впереди влекут вас возможной свободой, невероятной силой и неизвестными опасностями.

Эффект: Выберите один из этих вариантов и примените их к своему персонажу:

- **Рецидивист**: вы получаете таланты Враг (Адептус Арбитрес) и Сопротивление (Допрос). Вы также получите Маскировку как Выученное Базовое умение.
- **Свободный Мыслитель**: вы получаете на ваш выбор +3 к Интеллекту или +3 к Восприятию. Вы получаете -3 к Силе Воли и талант Враг (Экклезиархия).
- **Тёмный Ясновидящий**: вы получаете на ваш Выбор 1к5 +1 Очков Порчи или 1к5 +1 Очков Безумия. Вы также получаете талант Тёмная Душа и Запретные Знания (выберите одно) как Изученное Базовое умение.

Связанный Долгом

Только невежды верят, что долг, это оковы, наложенные на других власть имущими. Настоящий долг спонтанно рождается в душе, призывает к служению и борьбе, и никогда не дрогнет и не исчезнет. Ваша вера и честь влекут вас к местам и трудам далеко за пределами воображения тех, кто погряз в низменности собственных интересов. Преданы ли вы Аквилле, стремитесь ли направлять и охранять бесчисленные массы человечества, или служите чести и зову вашей крови, вы точно знаете, что вам предстоят великие испытания и далёкие странствия, но вы намерены пройти их до конца.

Эффект: Выберите один из этих вариантов и примените его к своему персонажу:

- **Долг Трону**: вы получаете +3 к Силе Воли и (если вы достигли границы Силы Воли 40) талант Броня Презрения. Вы получаете штраф -10 к проверкам умений Взаимодействия, когда имеете дело с кем-либо из-за пределов Империума (например, с чужими и предателями).
- **Долг Перед Человечеством**: вы получаете ваш на выбор +3 к Восприятию или +3 к Интеллекту. Ваша группа получает -1 Фактор Прибыли.

- **Долг Перед Династией**: вы получаете талант Соперник (семья Вольного Торговца) и -3 к Выносливости. Вы получаете бонус +1 к начальному Фактору Прибыли вашей группы.

Фанатик

Ваша вера настолько сильна, что вывела вас далеко за пределы мирской жизни, которая иначе стала бы вашей судьбой. Была ли вера всегда частью вас, родилась ли она посреди боя или же пришла в откровении – там, где у других есть одна лишь надежда, у вас есть уверенность. Именно эта вера привела вас на путь звёздных паломников, где вы несёте свет Бога-Императора неверным и нуждающимся, защищаете праведных и караете врагов человечества.

Эффект: Выберите один из следующих результатов и примените его к вашему персонажу:

- **Блаженные Рубцы**: вы получаете бонус +10 при проверках Запугивания и штраф -10 при проверках Обаяния, и один биоимплантат низкого качества (вы можете потратить 200 ОО и улучшить его до обычного качества или до хорошего качества за 300 ОО).
- **Пугающая Ясность**: вы получаете +5 к Силе Воли. Вы также получаете по вашему выбору -5 к Общительности или 1к10 очков Безумия.
- **Избранник Праведных**: вы получаете +5 к Общительности и талант Связи (Экклезиархия). Вы получаете -5 к Выносливости.

Избранник судьбы

Сколько вы себя помните, вы всегда были уверены, что вас ждёт великая судьба. Бог-Император, должно быть, наблюдает за вами, потому что порой события внезапно поворачиваются к вашей выгоде, а иногда действия, необходимые для того, чтобы ваши планы осуществились, становятся для вас совершенно очевидными. Может быть, ваша цель состоит в поиске запретных истин, и она создала вам врагов среди флегматичных мыслителей Империума или, возможно, вы чувствуете, что ваша судьба ведёт вас на странные миры ксеносов. А может быть, вы уверены, что станете величайшим из вашей родословной, и эхо вашего имени будет греметь на протяжении веков.

Эффект: Выберите один из следующих результатов и примените его к вашему персонажу:

- **Искатель Истины**: вы получаете таланты Предусмотрительность и Враг (Учёные или Экклезиархия). Вы получаете -3 к Силе Воли.
- **Ксенофил**: вы получаете бонус +10 к проверкам Общительности при взаимодействии с инопланетными расами и культурами. Вы получаете штраф -5 к Силе Воли при проверках с участием инопланетных артефактов и чужеродных психических сил.
- **Суждено Величие**: вы получаете +1 Очко Судьбы, но получаете 1к10 +1 Очков Безумия.

Испытания и Страдания

Персонажи **Rogue Trader** значительно превосходят большую часть человечества. Посредством чистого таланта, сырой энергии, тёмной удачи, или просто желания выжить, они преуспели там, где другие пали, и стали теми, кто они есть. Но эти люди стали такими не только благодаря происхождению и профессиональной подготовке. Их закалили произошедшие с ними события, превратив в то, что они есть, когда как другие были сломлены и уничтожены. Следующие краткие описания предлагают вам ряд Испытаний и Страданий, которые Исследователь, возможно, пережил в начале своей карьеры, и рассматривают эффекты событий, оказавших на него как положительное, так и отрицательное влияние.

Точные детали, такие как места и названия, заведомо оставлены пустыми, чтобы каждый игрок мог заполнить пробелы и создать свой собственный уникальный фон и историю. Игрок может в одиночку создать свою подробную историю или придумать её совместно с МИ. Пересечения в разделе Испытания и Страдания Путей Происхождения являются отличным способом для разрозненных персонажей игроков одного экипажа вольного торговца вступить в контакт друг с другом и стать союзниками.

Выбирая Испытания и Страдания, важно отметить, что вы получите все связанные с ним черты.

Рука Войны

Империум Человека охвачен войной и насилием, а за его пределами беспорядков и конфликтов ещё больше, чем во внутренних регионах. Однако, не все войны равны: вы приняли участие в горькой и страшной кампании, в череде боёв которой корабли превращались в горящие громады и города становились руинами, где никого не ждала пощада, и никто её не просил. Война и смертельный враг, с которым вы боролись, оказали на вас огромное влияние. И по сей день, когда вы закрываете глаза, лица мёртвых преследуют вас. Теперь вы считаете истинными союзниками только тех, с кем вместе боролись и проливали кровь, и никогда не простите вашего старого врага. Вы всегда стремитесь к тому, чего желаете, потому что знаете, что от смерти вас отделяет всего лишь удар сердца.

Пепел Войны: вы получаете талант Выучка с Оружием по вашему выбору или талант Вскочить, а также талант Ненависть против ваших былых врагов. Выберите из числа: Орки, Эльдар, Мутанты, Хаоситы, Астра Милитариум, Имперский Флот или космические пираты.

Лицо Врага: вы никогда не захотите иметь дело с вашим заклятым врагом кроме как при особых обстоятельствах, и если вам приходиться это делать, вы получаете штраф -10 ко всем проверкам Общительности в этих отношениях. Кроме того, вы жестко реагируете на любые провокации. (вы должны пройти проверку Силы Воли, чтобы сдержаться, учитывая все модификаторы и в случае провала поддаться своей ненависти.)

Насильно Завербованный

Умелые женщины и мужчины с уникальными и ценными талантами, будь то навигаторы или бойцы, могут стать товаром для преступников и отморозков. Во многих космических полётах принимают участие те, кто не имел возможности отказаться: от матросов, что тяжело трудятся под плетью надсмотрщика в глубинах военного корабля, до похищенных Астропатов и отпрысков крови вольных торговцев. Ваши кандалы могут быть созданы из шелковых угроз или коварного шантажа, но от того они не менее реальны. Хотя некоторые могут смотреть на этот опыт не иначе как на часть "большой игры", у вас другой взгляд: вы поклялись никогда больше не быть марионеткой или пешкой в чьей-то игре. Кому вы были вынуждены служить в прошлом, и как вам удалось сбежать из рабства, это тайна, которую вы редко раскрываете, но в один прекрасный день вашим похитителям придётся вспомнить свои преступления против вас и пожалеть о них.

Нежелательный Сообщник: Благодаря тени прошлого, вам достались некоторые знания, к которым бы вы иначе не имели доступа. Ваш персонаж получает одно умение (если у него нет специальных требований). Вы также можете либо выбрать одно из дополнительных умений Общие Знания, либо улучшить на один уровень имеющееся умение Общие Знания.

Ревнивое Свободолюбие: Пережив плен один раз, вы не собираетесь попадать туда снова. Вы обязаны резко отреагировать на перспективу тюремного заключения или потерю своей свободы. (Вы должны пройти проверку Силы Воли, чтобы сдержаться, и, в случае провала, поддаться своему страху).

Потерпевший Бедствие

За пределами относительной безопасности Империума, одной из самых больших опасностей, зачастую недооцениваемой, являются катастрофы, которые могут повлиять как на изолированный форпост, так и на звёздное судно, неожиданно оставленное без необходимых средств из-за обстоятельств или саботажа. Голод, чума и другие неожиданные бедствия убивают слабых, могут сделать смерть милостью, и зачастую разрушают носимую многими тонкую маску цивилизованности, выявляя лучшее и худшее в человеке. Вы видели всё это и многое другое. Возможно, вы были вынуждены пойти на отчаянные меры, чтобы выжить или остаться верным своей чести. У вас нет никаких иллюзий по поводу того, на что способны другие, дойдя до грани, и вы узнали на своей шкуре, что иногда заряд болтера стоит больше денег чем есть у лорда командующего, и что, независимо от того, чего он добился, голодный человек не способен есть золото.

Привыкший к Напастям: вы получаете талант Чуткий Сон и, на ваш выбор, талант Закалённый либо талант Стальные Нервы.

Эхо Тяжёлых Времен: Благодаря невзгодам прошлого и умению расставлять приоритеты, вы ставите осторожность выше выгоды и тем снижаете Фактор Прибыли группы на -1.

Оставшийся Без Корабля

Немногое способно вызвать в тех, кто путешествует сквозь пустоту, такой же страх, как возможность потерять свой звездолёт. Будь то кораблекрушение, действия противника, или более тёмные причины, такие как мятеж и преднамеренное оставление, почти не существует более страшной судьбы для Исследователя, чем быть брошенным без помощи на странном мире, или, что ещё хуже, быть потерянным в ледяной хватке холодных звёзд. Мало кто может спастись от такой судьбы, удержавшись только на одной решимости и уверенности в себе. Но выносливость, способная на это, может быть палкой о двух концах. Для других путешествующих сквозь звёзды и храбро встречающих волны эмпирей, вы отмечены, и вам не доверяют за то, что вы выжили там, где должны были погибнуть. Люди пустоты говорят, что ваше несчастье последует за вами куда угодно. Вас это не волнует, ибо каждый день, когда вы можете идти по палубе корабля и видеть звёздный рассвет – это очередной шаг, сделанный в презрение к гибели, которой вы избежали.

Вопреки Всему: вы получаете умение Выживание (или увеличиваете его на один уровень, если вы им уже обладаете) или талант Тёмная Душа. Кроме того, всякий раз, когда вы используете Очки Судьбы для восстановления ран (см. стр. 265), если хотите, вы можете повторно бросить кости, но должны принять второй результат, даже если он хуже.

Злополучный: Число Очков Судьбы перманентно снижается на 1. Кроме того, вы получаете штраф -5 к проверкам Общительности при взаимодействии с пустотниками, вольными торговцами, и другими пустотоплавателями, не являющимися вашими личными друзьями, если они слышали о вас и вашей репутации.

Тёмное Странствие

Таверны космопортов и станционные бары полны путешественников, странников и старых пустотоплавателей. Рано или поздно, когда тускнеют светильники, эти люди начинают рассказывать множество странных легенд, которые они слышали. Они рассказывают об адских Скитальцах, наполненных потерянными экипажами, варп-штормах, завывающих жуткими голосами, о тех, кто царапает и рвет корпус, ожидая мельчайшего мерцания поля Геллера, чтобы ворваться и пожрать всё внутри, об ужасающих встречах с ксеносами и проклятыми судами. Но вас не назовешь ценителем подобных историй. Вы знаете им цену – вы пережили их, взглянули в глаза бездне и выжили. Вы видели, как ходили мертвецы и кровоточили переборки. Этот опыт заклеймил вас, открыл глаза на тьму, что скрывается под поверхностью вещей. Не важно, испугались вы или же заинтересовались – вы держите это глубоко в себе.

То, Что Человек Не Должен Знать: вы можете получить одно умение Запретные Знания, относящееся к вашему опыту (или увеличить умение Запретные Знание, которым вы уже обладаете, на один уровень) или можете получить талант Сопротивление (страх).

Отмеченный Тьмой: Преследуемый пережитым, вы получаете 1к5 очков Безумия.

Высокая Вендетта

Для вас честь, дружба и верность не пустые слова или высокие идеалы, а средство выживания. Без вашего корабля, товарищей по команде и союзников, вы останетесь один в холодной тьме космоса и станете жертвой врагов и бесчисленных соперников; с ними вы защищены, у вас есть дом и поддержка, в то время как другие хотят вашей смерти. Понимание этого пришло к вам, когда вы и ваши союзники оказались втянуты в смертельную вендетту с другой фракцией, в убийственную вражду, которая посягнула на вашу жизнь и отправила друзей в могилы. Кем бы ни были ваши враги: экипажем соперников, благородным домом, культом, картелем, или бандой преступников – была пролита кровь и объявлена месть. Независимо от того, победила ли ваш сторона, или вы вкусили горечь поражения, важно то, что вы вели борьбу и готовы её продолжить.

Кровь Есть Кровь: вы получаете на ваш выбор талант Крепкий Орешек или Паранойя и умение Розыск (или, если вы уже имеете его, то увеличиваете его на один уровень).

Невыносящий Оскорблений: вы никому не дадите посягнуть на вашу жизнь и честь или оскорбить тех, кто находится под вашей защитой. Угрозу вы встречаете угрозой, а жестокость – жестокостью. Вам придётся проходить проверку Силы Воли, чтобы не поддаться своему гневу.

Мотивация

Когда храбрая душа делает свой первый шаг в пустоту, её мотивы не менее важны, чем цель. Будь то следование пламени амбиций, жадности или мести, всегда есть веская причина тому, чтобы кто-то ушел, оставив родной мир позади, и отправился вперед, в неизведанное.

Испытание

Вы ищете испытания, и, превозмогая их, становитесь сильнее. Вы приветствуете сопротивление, риск, неудачи, травмы и боль как старых друзей, потому что всё это – лестница, ведущая к невероятным высотам. Выстояв, вы станете сильнее в глазах Бога-Императора и властей Империума.

«Добродетельные возрадуются буре, – учит Имперское Кредо – ибо её ярость наставляет человечество на путь к силе души и тела». Подобно тому, как могучее древо сбрасывает с себя свои слабейшие ветви пред неистовством ветров, и тем тверже стоит под его гневом, так и человечество крепнет в борьбе и нужде. Другие бы сказали проще: слабые умирают и только сильнейшие выживают. Ваш выбор – быть одним из последних.

Эффект: +1 Рана.

Богатство

Вы стремитесь к богатству сверх всякой меры, к бесчисленным тронам, с помощью которых можете удовлетворить любое ваше желание. Вы понимаете, что всё начинается со звяканья потертых монет, падающих в хорошо сработанный кассовый аппарат. Это звук, который проникает в сердца людей и склоняет их перед вашей волей. Может быть, ваши конечные цели достойны восхищения – или возможно, они заслуживают презрения – но богатство это не волнует, и оно убеждает других не волноваться. Так что всё, чего вы когда-либо хотели, всё, что могло вам понадобиться, сводится, в конечном счёте, к тронам. И вам остаётся только надеяться, что вы сумеете избежать множества путей, могущих исказить ум и душу прошедшего по ним целеустремленного искателя сокровищ, и всё же останетесь человеком...

Эффект: +1 Очко Судьбы.

Мщение

Месть полыхает в вашем сердце, обжигает ваши жилы каждый раз, когда вы просыпаетесь от снов о ножах и убийствах. Вы мстите тем, кто перешел вам дорогу. Эта страсть гложет вас, омрачает ваши сны и оттеняет каждое ваше действие. Все должны трудиться, чтобы выжить, но вы, делая каждый новый шаг, спрашиваете себя: "Приближает ли этот шаг меня к отмщению?" Нужда ведёт вас, и это будет продолжаться до того дня, пока вы не встанете над кровавыми трупами последних ваших врагов. А что тогда? Сейчас это не имеет значения – этот день придет ещё не скоро и путь к нему долог. И даже если возмездие полностью вас истощит, превратит лишь в призрак человека, которым вы когда-то были, то это та цена, которую вы готовы заплатить.

Эффект: вы получаете талант Ненависть (выберите один).

Слава

Империум бессмертен и безразличен: каждый день неисчислимые миллиарды трудятся, стремятся и умирают безвестными, безымянными, незамеченными и неотблагодарёнными. Но встречаются редкие имена, эхо которых проносится через вечность в ореоле славы: Махарий, Солон, Хаарлок, Ленд... Вы просто уверены, что когда-нибудь войдёте в их число – по крайней мере, таково ваше самое горячее желание. Ваши мечтания грандиозны и вас сжигает желание претворить их в жизнь. Своими деяниями и победами вы добьётесь того, что ваше имя будет на устах людей, которым ещё предстоит родиться в последующие тысячелетия. Лучшие и величайшие соберутся под вашими знамёнами, вам присягнут на верность властители Империума, а затем вы свершите величайшие деяния – и в один прекрасный день потомки склоняться перед статуями, воздвигнутыми в вашу честь.

Таблица 1-2: Наследственные предметы

1к100	Предмет
01–20	**Археотек Лазпистолет**: оружие неизвестного происхождения из далёкой древности. Вы получаете археотек лазпистолет лучшего качества.
21–40	**Цепной меч эпохи Анкуйского крестового похода**: древний меч, несущий печати чистоты Крестового Похода и отметки об убийствах, был предположительно использован против мерзостных ксеносов в зачистке Друзовой Марки. Вы получаете один цепной меч лучшего качества.
41–60	**Знак Предков**: могущественный и уважаемый символ власти, некогда принадлежавший вашей семье и передаваемый из поколения в поколение, даже после того как её отпрыски покинули коридоры власти Империума. Вы получаете бонус +10% ко всем проверкам Взаимодействия, когда демонстрируете знак и имеете дело с Имперскими гражданами и организациями.
61–80	**Благословленная Панцирная Броня**: комплект брони, когда-то принадлежавший почётному охраннику святого. Освящённый и покрытый изречениями праведника, это знак, вдохновляющий верных сынов Императора. Вы получаете один комплект панцирной брони лучшего качества.
81–00	**Реликвия Святого Друза**: расписанная стальная банка, содержащая в себе истинную реликвию святого, подтвержденную базами данных Экклезиархии. Подобный артефакт открывает многие двери в Министоруме. Вы получаете бонус +20% ко всем проверкам Взаимодействия когда предоставляете реликвию и работаете с членами Министорума.

Эффект: вы получите на ваш выбор талант Дух Власти или Связи (выберите один).

Гордость

Прежде всего, вы хотите почтения – восхищения союзников и неохотного уважения врагов. Ни один человек, оскорбивший вашу честь, не останется без ответа. Вы не собираетесь страдать от невежд, которые попытаются высмеять вас, назвав недостойным своего имени, недостойным своего наследства, или недостаточно талантливым. Когда вы стараетесь показать себя, вы делаете это ради ваших собственных высоких стандартов, или, возможно, из-за того, что власть имущие до сих пор не признают вашу истинную ценность. Неважно, пытаетесь ли вы продемонстрировать свою ценность действиями или выправкой – любому, кто принизит вас или усомнится в том, что вы лучший, придётся обнажить клинок, чтобы ответить за свои слова.

Эффект: вы получаете Наследственный Предмет (см. **Таблица 1-2: Наследственные предметы**) или +3 к Выносливости.

Престиж

В Империуме Человечества сложная иерархия. На ваш взгляд – это лестница, ведущая от самого мелкого крестьянина к ослепительным высотам самого Бога-Императора Святой Терры. Вы посвятили свою жизнь восхождению по этой лестнице в поисках высочайшей позиции, которую можете занять, будь то обладание великой силой, несравненным лидерством или абсолютным влиянием. Богатство, слава, и отношения с власть имущими важны для вас лишь постольку, поскольку они позволяют достичь следующей ступени иерархии. Множество дураков, окружающих вас, никогда не смогут подняться выше – но вы не желаете им зла. Позиции, до которых они хотели бы вознестись, будут вашими, а эти люди в будущем станут вашими верными слугами.

Эффект: вы получите на ваш выбор талант Талантливый (выберите один) или талант Связи (выберите один).

Карьера

Хотя Путь Происхождения и характеристики являются важным фундаментом вашего персонажа, именно карьера определяет функцию персонажа в игре. **Rogue Trader** предоставляет восемь карьер: Архимилитант, Трансцендентный Астропат, Эксплоратор, Миссионер, Навигатор, Вольный Торговец, Сенешаль и Мастер Пустоты. По мере игры ваш ранг в карьере будет увеличиваться. Каждое повышение ранга открывает вам целый ряд новых возможностей, даёт больше средств для индивидуализации Исследователя. См. **Глава II: Карьеры** на стр. 40.

Этап 3: Трата Очков Опыта

"Успех переговоров – в той же мере вопрос военной силы, возвышающейся с одной стороны стола, в какой и вопрос хитрости и дипломатии по другую его сторону".

– Фарзин, *Принципы Торговли*

После того как вы определились с Путем Происхождения, очередной шаг состоит в том, чтобы определить и записать показатели Движения вашего персонажа. Наконец, вы распределяете начальные очки опыта, в соответствии с улучшениями, описанными в **Главе II: Карьеры**, прежде чем перейти к следующему этапу.

Начальный Опыт

Все персонажи начинают игру с 4500 ОО. Считается, что это количество ОО уже потрачено в процессе подведения способностей и умений вашего персонажа к их действительному состоянию. *Фактически, вы не тратите эти ОО, а их сумма – это уже существующие начальные характеристики персонажа, Путь Происхождения, умения и другие способности*. В действительности это первоначальное число ОО стоит учитывать при переносе персонажей **Dark Heresy** в **Rogue Trader**. (Уровень 5 персонажа **Dark Heresy** с 5000 ОО является эквивалентом персонажа 1 ранга **Rogue Trader** с 5000 ОО. Подробнее см. стр. 42). Начинающие персонажи также получают дополнительные 500 ОО, которые они могут потратить на повышение характеристик, приобретение или улучшение умений, освоение новых талантов, и так далее. **Глава II: Карьеры** описывает стоимость этих Улучшений, а также Улучшения, доступные в начале вашей карьеры. Обязательно обратите внимание на то, сколько вы тратите ОО, так как потраченные ОО определяют ранг вашего персонажа в его карьере. Когда вы закончите тратить ваши первоначальные 500 ОО, общее число ОО персонажа должно быть равно 5.000.

Этап 4: Оживление Персонажа

«Каждый профессиональный пустотоплаватель – это нечто гораздо большее, чем простая сумма его частей. Недооценивая его изобретательность, ты в будущем рискуешь своими ресурсами, не моими. А теперь избавь меня от своего присутствия, и постарайся, чтобы мне не пришлось снова наставлять тебя на путь истинный.»

– Лорд-капитан Морт Винтерскейл, вольный торговец

Числа и текст, записанные вами – это основы, определяющие способности вашего персонажа.

Имя

«Тысяча ложных имен не изменят природу человека»

–Асклепий, Сказания Пространства

В 41 тысячелетии имена так же разнообразны, как многие тысячи миров, составляющих Империум. Люди – изобретательные и противоречивые существа, и поэтому имена, которыми они себя называют, не регулируются никакими стандартами или общепринятыми соглашениями. В некоторых местах, простое односложное имя означает низкое происхождение и безвестность, в то время как в других оно может выступать символом чрезвычайной мощи, славы и благородной крови. Выбирая имя своему Исследователю, вы можете свободно смешивать и сочетать любые имена из предложенных нами в таблицах ниже. Смысл этого, конечно, заключается в создании имени, наиболее подходящего вашему персонажу, ведь никто не знает о нём больше, чем Вы.

Типы Имён

Здесь представлено пять типов имён:

Примитивные имена места коротки и грубы – как, зачастую, и их владельцы.

Имена **Низкого Готика** происходят от имен Высокого, но за века использования они значительно упростились.

Имена **Высокого Готика** – это часть древнего языка. Их окружает ореол авторитета и важности.

Архаичные имена – это глас далёкого прошлого. Это могут быть имена могучих святых или героев из легенд Министорума. Другие настолько древни, что потерялись все следы их происхождения.

Неформальные имена, это клички, прозвища и сленговые имена, которые человек получает за свои деяния (или злодеяния).

Возможно, вы решите, что какой-то тип имени особенно подходит вашему персонажу. В таком случае вы можете просто выбрать из предложенного списка ниже. В противном случае – делайте бросок 1к100.

Таблица 1-3: Примеры Мужских Имён

Бросок	Примитивные	Низкие	Высокие	Архаичные	Неформальные
01–06	Арто	Обрэ	Алессандер	Эстебан	Альт
07–12	Брон	Корт	Афесий	Касмир	Лезвие
13–18	Камо	Эмиль	Комелий	Джиллиам	Резак
19–24	Хоб	Хармон	Даррий	Хаддон	Эхо
25–30	Гил	Джейс	Фортун	Джонстонн	Гант
31–36	Джом	Люций	Годвин	Кеннош	Хэл
37–42	Кергхан	Малакай	Холт	Мордехай	Йэк
43–48	Лок	Натин	Джеррион	Ортезий	Морд
49–54	Мам	Реми	Махарий	Патрониний	Зарубка
55–60	Пак	Роланд	Квинилли	Рамилис	Шулер
61–66	Квинн	Соляр	Региас	Себастьян	Сойер
67–72	Стиэр	Теодор	Сарв	Зигмунд	Серж
73–78	Тэйл	Ворген	Тристан	Ториан	Стабб
79–84	Вир	Йисарилл	Виктрис	Вендигрот	Торк
85–90	Зиэл	Захарий	Ксанатов	Йорк	Вэш
91–00	Перебросьте по **таблице 1-4: Примеры Женских Имен**				

Таблица 1-4: Примеры Женских Имён

Бросок	Примитивные	Низкие	Высокие	Архаичные	Неформальные
01–06	Атти	Барбаретта	Анаретт	Анастасия	Астра
07–12	Бэсс	Синтия	Камелиа	Цимбри	Пятно
13–18	Флер	Диана	Доминик	Эсалия	Сэл
19–24	Халиа	Дорэт	Фэйдра	Лайонесс	Кровавая
25–30	Джесси	Элизабет	Инесса	Джанель	Флора
31–36	Карина	Фей	Джонтин	Лорейн	Хитрая
37–42	Марра	Женевьева	Лукреция	Катиана	Луна
43–48	Нарин	Изабелль	Марселла	Мириам	Миа
49–54	Овина	Джейн	Джама	Надэса	Гиря
55–60	Ралле	Джозетт	Норадин	Петриам	Роза
61–66	Салия	Ноэми	Регина	Серафина	Сола
67–72	Тесса	Одэтт	Симмона	Тарванна	Трэнн
73–78	Унна	Шандра	Винтер	Ундина	Вал
79–84	Вин	Тэнда	Йоланда	Виктрикс	Ксандра
85–90	Яша	Золла	Замора	Зефир	Целле
91–00	Перебросьте по **таблице 1-3: Примеры Мужских Имён**				

Личность

Создание персонажа даёт вам скелет вашего альтер эго, но оно не ограничивается одной лишь суммой этих заметок и цифр. Конечно, существует жизненно важный пятый элемент: это Вы! Художественные детали вашего персонажа, его индивидуализация и персонализация во многом остаются на ваше усмотрение.

Некоторые люди любят раскрывать своих персонажей в течение игры, и это представляется разумным подходом. Когда вы начинаете играть, возможно, вам хватит знания того, что ваш персонаж – это Архимилитант с мира смерти, оставивший Порт-Странствие, чтобы возглавить группу телохранителей вольного торговца. Однако, многие игроки предпочитают разработать биографию и описать личность до начала игры. Если для оживления вашего персонажа вам потребуется помощь, попробуйте ответить на шесть вопросов, представленных ниже. Они позволят вам сфокусироваться на определённых моментах формирующегося альтер эго.

Каков ваш характер?

Первое, на что стоит обратить внимание – это ваша индивидуальность. Какой вы? Вспыльчивый и раздражительный, или же приземленный и практичный? Вы последовательный пессимист, или всегда верите в лучшее? Вы ищете людского общества, или вы мизантроп? Как вы реагируете на угрозы, сюрпризы и давление? Вот некоторые черты, которые могут помочь вам начать:

Желчный: Подозрительный, резкий и злой, но при этом наблюдательный и осведомлённый

Колеблющийся: Ищет точного баланса во всём, но часто не может быстро принимать решения.

Холерик: Всегда активный, хватающийся за всё, легко подающийся на провокации.

Постоянный: Твердый, несгибаемый, и решительный во всём. Уверенный и закостенелый во взглядах.

Меланхолик: Задумчивый, погруженный в себя и склонный к мрачности.

Переменчивый: Непредсказуемый, недисциплинированный и непокорный, ему свойственно отрицание догм.

Флегматик: Практичный и осторожный, но очень серьёзный и замкнутый.

Сангвиник: Уверенный и оптимистичный, но склонный к мечтаниям и причудам

Ленивый: Преданный, покорный, и легко управляемый.

Почему вы лидер на борту судна вольного торговца?

Однажды ваша жизнь совершила невероятный и уникальный поворот. Теперь вы восседаете на троне Лорда-Капитана могучего космического корабля, или, возможно, даёте советы, стоя по его правую руку. Это простая удача? Или Бог-Император взглянул на вас с благосклонностью, направив судьбы людей и миров так, чтобы одна невероятная встреча выросла в нынешнюю реальность? Или, возможно, вы сами работали годами, поставив целью добиться нынешнего положения. Если так, то, каким же образом вы преуспели там, где несчётное число людей отступило? Возможно, вы поднялись из безвестности благодаря переменчивой воле вольного торговца и получили шанс показать себя. Возможно, тяжёлым трудом и жестокостью вы проложили себе путь из самых низов корабельной иерархии. Возможно, ваши таланты привлекли внимание во время торговых переговоров, и ваша верность и служба стали частью финального соглашения. Вполне может быть, что у вас есть свой интерес в миссии вольного торговца: допустим, вы что-то ищете в Звездах Гало и вольный торговец стал вашим союзником в этом предприятии. Так же может быть, что именно ваше благосостояние, а не что иное, позволило вам занять ваше нынешнее влиятельное положение на борту корабля. Или, возможно, вы бежите от тёмного прошлого, что лежит в оставшемся позади Империуме, и ваша нынешняя роль – лучший из выходов при сложившихся обстоятельствах. Какими бы не были причины, когда придет время, их влияние наверняка окрасит ваши мнения и суждения.

Почему пространство Коронус взывает к вам?

О пространстве Коронус, регионе Звёзд Гало за сектором Каликсида, ходит множество жутких слухов. Это место, где смерть и неоценимые богатства ждут тех, кому хватит смелости притязать на них. Это скала, о которую разбивались династии вольных торговцев, и это вершина, приведшая других к сиянию имперской славы. Пространство – королевство сокровищ, рисков, секретов и жестоких ксеносов, чья судьба – пасть под ударами возмездия во имя Бога-Императора (по крайней мере так говорят сектанты Друза). Почему вы стремитесь покинуть защищённое пространство Империума и отправиться в путешествие через жестокие космические шторма в ужасное и чарующее царство Звезд Гало? Вас влечёт порочная тяга к сокровищам или жизнь, которую можно купить за артефакты, привезённые из-за пределов Империума? Вы смотрите на расширение пределов Империума как на исполнение долга перед Императором? Вы бежите от какого-то секрета, который не будет преследовать вас за пределами власти Администратума, или несёте возмездие тому, кто уже сбежал в Звёзды Гало? Возможно, вы избрали тёмную стезю секретов и запретных знаний, ведущую на мёртвые миры Пространства, или, быть может, ваша цель – преумножение Имперского знания?

Чем вы готовы пожертвовать?

Слишком многие отказывались от окончательной победы, испугавшись цены, которую потребуется заплатить за осуществление своей мечты. Насколько глубоки раны, которые вы готовы получить на пути к богатству, славе, мести или запретным знаниям? Как далеко вы зайдёте, и как много дорогих вам убеждений умрет по пути? Готовы ли вы пожертвовать здоровьем, конечностями или даже самим разумом, если того потребует ваш поиск? Используете ли вы свой экипаж, союзников или даже компаньонов как простых пешек, променяв их жизни на преимущество, когда игра подойдет к концу, а победа не за горами? Желаете ли вы держаться в стороне от верующих и заключать сделки с ксеносами, гнусными псайкерами и тёмными силами, достигая цели ценой своей бессмертной души? Всё на ваш выбор: чем вы готовы пожертвовать ради победы, и как вы будете жить с последствиями?

Каковы ваши амбиции?

Амбиции ведут вольных торговцев и их союзников: будь то простое влечение к власти, богатству, или же служение Богу-Императору Человечества, эхо которого будет греметь сквозь века. Каковы ваши амбиции? Возможно, вонзить клинок в звёздную карту и увидеть своё имя, написанное напротив миров, взятых во имя Императора. Или вы хотите стать легендарным имперским героем, воссоединить потерянные человеческие души среди Звёзд Гало и стать Высшим Экклезиархом новообразованной имперской области. Может быть, ваши амбиции не такие величественные, но не менее благородные – стать известным мастером войны в звании имперского лорда-генерала, восстановить свою потерянную веру в Имперское Кредо через великие деяния искупления, или открыть потерянную медицинскую технологию, чтобы избавиться от своих мутаций. Амбиции различны у всех людей, но именно они определяют, что ведёт вас к великим свершениям.

Что вы ненавидите?

Горящее пламя ненависти, это имперская добродетель: оно защищает людей от ужасов, ксеносов, соперничества и поражения даже тогда, когда горит холодным и медленным огнём. Что за ненависть поддерживает вас в тёмные дни и ведёт к деяниям разрушения или покаяния? У вас вызывают отвращение мутант или пират, поклоняющийся Тёмным Богам? Вы хотите нести огненное возмездие опустившимся дворянам, или же желаете убить отбросов с нижних палуб своего корабля смертельным газом? Вы хотите истребить омерзительных орков или коварных эльдар? Обитатели определённого имперского мира, известный культ Министорума или соперничающий экипаж вольного торговца заслужили ваш гнев? Может быть, вы просто не в силах вынести клевету, или присутствие лжецов, или того, что кто-то видел ваш провал в определённых делах.

Этап 5: Фактор Прибыли и Очки Корабля

"Торговый Патент и космический корабль как его подтверждение – это важнейшие инструменты вольного торговца. Без первого – он почти что ренегат, без второго – потерянный бродяга, обречённый на безвестную гибель».

– Лаомир, лорд-капитан линейного флота Каликсиды

Исследователи начинают игру, имея некоторое количество очков Фактора Прибыли, которые отражают относительную власть Торгового Патента династии Вольного Торговца, а также с некоторым количеством Очков Корабля, которые означают относительную мощь корабля, принадлежащего Исследователям. Эти числа задаются броском кубика **1к10** и сравнением результата со списком, представленным в **таблице 1-5: Начальный Фактор Прибыли и Очки Корабля.**

Если он хочет, Мастер Игры может придумать (или просто выбрать) начальный Фактор Прибыли группы и корабля собственнолично, используя таблицу **1-5.** Другая возможность заключается в том, чтобы игроки назначили того, кто бросит кубик. Этот метод позволяет игрокам чувствовать важность командной игры, когда от одного может зависеть судьба многих.

Фактор Прибыли

Престиж и родословная Торгового Патента Вольного Торговца оцениваются в понятиях чистого достатка и влияния. Фактор Прибыли, извлекаемый из таблицы **1-5** – это отражение относительной ценности Патента самой по себе, того какие возможности и ресурсы она способна дать. Подробнее см. **Фактор Прибыли** на стр. 309

Начальный Фактор Прибыли

Большинство Династий вольных торговцев контролируют обширные потоки капитала, от твёрдой валюты, такой как троны, до огромной сети агентов, контактов и инвестиций в дюжине миров. Все эти ресурсы завязаны на Торговый Патент вольного торговца, бесценный документ, дающий владельцу власть и почти безграничные возможности на пути к успеху.

Общий начальный Фактор Прибыли, взятый из таблицы 1-5, показывает благосостояние, которым обладает династия вольных торговцев в соответствии с их Торговым Патентом.

Таблица 1-5: Начальные Фактор Прибыли и Очки Корабля

Бросок	Фактор Прибыли	Очки Корабля	Пример
1	60	30	Хоть династии и не принадлежит могучий корабль, в её распоряжении внушительные ресурсы
2–3	50	40	Хороший корабль и полный кошелёк предвещают этой династии великое будущее
4–7	40	50	Эта династия – новый игрок на галактической сцене, привлекающий внимание как честных, так и подлых
8–9	30	60	Династия, чья власть утекает, но может восстановиться
10	20	70	Некогда великая и могучая династия, сейчас представляет собой тень своей прежней славы.

Однако свершения вольного торговца не делаются в одиночку. Для того чтобы достичь головокружительных высот, к которым стремится большинство вольных торговцев, требуются влиятельные союзники, верные друзья и мудрые советники. Некоторые решения, принятые вами в процессе создания Пути Происхождения или другие опции персонажа могут прямо повлиять на начальный Фактор Прибыли группы.

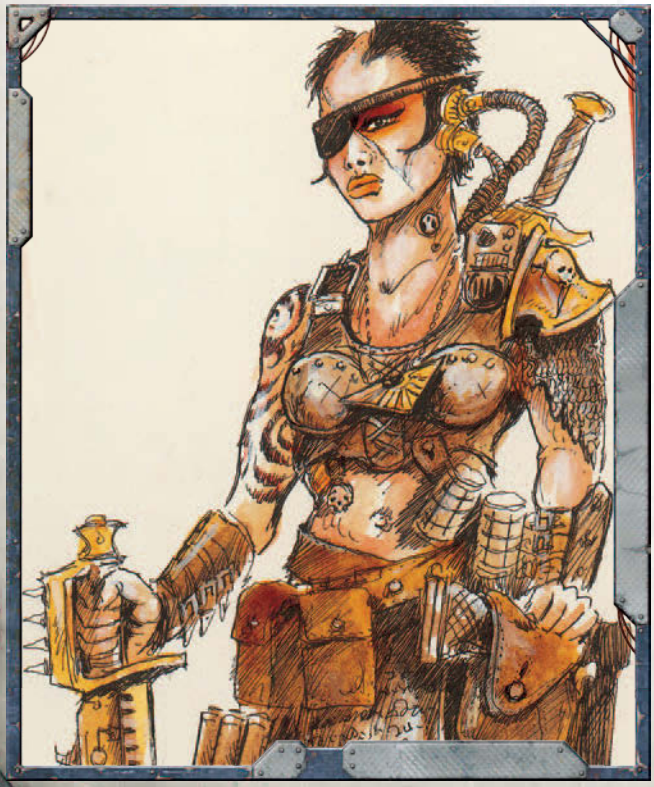
Очки Корабля

В сердце каждой операции вольного торговца лежит судно, могучий космический корабль, на котором он бороздит пустоту. Лишь немногие корабли похожи друг на друга, даже если их сделали в одних доках и в одну эпоху. Некоторые вольные торговцы путешествуют на сцепленных вместе транспортах, в то время как другие владеют могучими фрегатами или крейсерами, украшенными трофеями и позолотой. Общее число Очков Корабля может быть потрачено как на приобретение настраиваемого корабля, так и на один из кораблей быстрого старта (подробнее см. **Глава VIII: Космические Корабли**). Любые непотраченные ОК преобразуются в Фактор Прибыли группы с соотношением 1:1.

Этап 6: Выбор Снаряжения

Когда Исследователи сгенерировали свой общий Фактор Прибыли и корабль, группа готова к использованию своих ресурсов. Каждый персонаж может использовать начальный Фактор Прибыли группы, чтобы сделать одно Приобретение (стр. 310) одной вещи из Части V: Арсенал с Модификатором Приобретения +0.

Если Мастер захочет, то он может разрешить каждому персонажу получить любое количество вещей из **Части V: Арсенал**, удостоверившись, что эти вещи обладают обыденной доступностью и общим качеством. Однако, начинающим группам не рекомендуется использовать эту возможность, так как она отнимает много времени.



Персонажи Dark Heresy и Rogue Trader

Самое важное, что должен знать игрок **Dark Heresy** о **Rogue Trader** – это то, что игры используют одну и ту же механику и происходят в одной вселенной. Есть некоторые тематические различия в правилах между двумя играми (к примеру, в **Rogue Trader** есть корабли!) но игроки **Dark Heresy** во время игры почувствуют себя как дома.

Персонажи из **Dark Heresy** могут с лёгкостью присоединиться к кампании **Rogue Trader**, используя следующее руководство. В конце концов, по многим причинам для Инквизиции вполне естественно интересоваться делами вольного торговца, среди которых могут быть встречи с чужими, еретиками или демоническим влиянием за пределами Империума! Персонажи **Dark Heresy** могут быть приписаны к кораблю вольного торговца для того, чтобы проследить, что происходит за пределами владений Империума, или проконтролировать взаимодействия торговца с определённой ксенорасой или еретическим культом. Возможно, Инквизитор собственной персоной разместится в роскошных апартаментах на корабле вольного торговца, а его Аколитам будет отдан приказ о совместной работе, в то время как Инквизитор будет следить за ними со стороны. И это только немногие из возможностей!

Важно отметить, что персонажи **Rogue Trader** начинают на более высоком уровне силы, чем начинающие персонажи **Dark Heresy**. Персонажи 1 ранга **Rogue Trader** примерно эквивалентны персонажам **Dark Heresy** потратившим 5000 ОО на улучшения. Это значит, например, что для персонажа **Dark Heresy**, потратившего 5000-5500 ОО будет подходящим, присоединиться к начинающей группе персонажей **Rogue Trader**, или для персонажей второго ранга **Rogue Trader** присоединиться к группе Аколитов **Dark Heresy**, потративших 6500-7000 ОО.

Значение Прибыли

Эти правила подразумевают, что персонажи **Dark Heresy** присоединяются к экипажу вольного торговца и получают все преимущества Фактора Прибыли. Если персонажи **Dark Heresy** не часть экипажа (например, путешествуют как пассажиры или любая другая договоренность), персонажи **Dark Heresy** продолжают получать месячный доход как обычно и могут пользоваться групповым Фактором Прибыли только с разрешения Мастера.

Типичный персонаж **Rogue Trader**, который присоединяется к компании аколитов **Dark Heresy** должен иметь доход как минимум 1000 тронов за месяц. С другой стороны, персонажу **Rogue Trader** на службе Инквизитора может очень не повезти, так что МИ может снизить доход персонажа, чтобы отразить это состояние.

II

Career Paths

В начале

•

Улучшения Персонажа

•

Вольный Торговец

•

Архимилитант

•

Трансцендентный Астропат

•

Эксплоратор

•

Миссионер

•

Навигатор

•

Сенешаль

•

Мастер Пустоты

Глава II: Карьерные Пути

«Руки прочь, отброс! Ты что не знаешь, кто я?»

– неизвестный вольный торговец

Стать вольным торговцем или присоединиться к его доверенной свите – значит стать одним из немногих избранных Империума: тех, у кого есть возможность оставить сам Империум за спиной. У вольных торговцев есть власть перешагнуть его угнетающие законы и контроль Имперской Веры, выйти за его границы во тьму, что окружает мерцающие огоньки цивилизации.

Такой шаг требует уникального рода самоуверенности, которую некоторые назовут высокомерием. Бесчисленные миллиарды, живущие на неисчислимых имперских мирах, обменяли свою свободу на безопасность, очень ценный товар в галактике, полной угроз и скрытого ужаса. В качестве вольного торговца и его доверенных компаньонов вы получили свою независимость – ценной безопасности и защищённости. Когда вы идёте среди чужих или ступаете на забытые миры за пределом света Императора, вам не на кого положиться, кроме как на себя. Последствия, которые вам предстоит пережить, если вы проиграете, слишком ужасны чтобы их вообразить... но награда, если вы преуспеете, в той же мере непредставима.

Те, кто способен пойти на риск и сорвать куш, предлагаемый взамен – это пёстрая и разношерстная компания. Архимилитанты смотрят на преграды, отделяющие их от богатств, как на то, что можно превозмочь острым глазом и верным болтером, в то время как Сенешали знают, что знание и информация – это настоящие корни процветания. Навигатор прокладывает путь к славе через коварные течения Имматериума, в то время как Миссионер вдохновляет своих товарищей на великие свершения во имя Бога-Императора. Их всех сплачивает стальная рука Вольного Торговца, чей авторитет объединяет усилия первооткрывателей и направляет к общему величию.

Ваш карьерный путь отражает способности и потенциал вашего персонажа, вашу роль среди экипажа вольного торговца. Он рассказывает и о вашей истории до того как вы ступили на борт корабля вольного торговца и о том, кем вы однажды станете во время своих странствий за пределом Империума. Ваша карьера определяет, реакцию встречных, ваши умения и способности, и то, благодаря чему вы станете богатым, могущественным, внушающим уважение или страх, тем самым став легендой 41 тысячелетия.

В начале

«Была ли я когда то такой как ты, влачащей жизнь в грязной канаве? Конечно. Наше отличие в том, что теперь я не такая».

– Торговец-хартист Элизабет Орлеанс

Ваш Карьерный путь определяется во время процесса создания персонажа. Начиная с Родного Мира, вы принимаете решения на своем Пути Происхождения, которые определят вашу карьеру (подробнее см. стр. 16). Каждый Карьерный Путь имеет собственный, посвященный ему раздел. Когда вы будете знать, по какому пути следует ваш персонаж, потратьте время на то, чтобы прочитать соответствующий раздел. Это разъяснит вам важные вещи, которые стоит знать об отыгрыше своего персонажа, и о том, какого развития персонажа можно ожидать.

Формат Карьерного Пути

Каждый карьерный путь использует следующий формат:

Описание

В каждом разделе Карьерного пути, вы найдёте описание и иллюстрацию, которые помогут вам, дав пару идей о том, каким может быть ваш персонаж. Эта секция расскажет немного о бэкграунде для каждой карьеры и о том, как она вписывается в Империум в целом.

Таблица Рангов

Каждый Карьерный Путь разделен на серию рангов. Эта таблица расскажет вам о прогрессе, необходимом для достижения определённого ранга.

Схема Улучшения характеристик

Каждый Карьерный Путь позволяет вам улучшить основные способности своего персонажа или характеристики. В зависимости от природы карьерного пути, некоторые характеристики сложнее повысить чем другие. Эта схема отображает цену каждого Улучшения характеристик, которое вы можете взять.

Схема развития Ранга

На каждом Ранге вашего Карьерного Пути, вы найдёте таблицу, которая покажет, какие новые возможности может выучить персонаж, и что для этого необходимо.

Улучшения Персонажа

«Я хочу чтобы каждый из вас, тупицы, знал обязанности напарников также хорошо, как свои собственные. Не рассчитывайте на то, что он будет жив, когда начнётся бой»

– Боцман Флинт на борту *Сабли*

Во время вашего приключения в 41 тысячелетии, у вашего персонажа будет немало возможностей для развития. Ваш МИ будет награждать вас Очками Опыта, которые вы сможете потратить на улучшение персонажа. Каждая карьера имеет немало пространства для персонализации вашего персонажа и придания ему уникальности.

Есть три типа улучшений, которые вы можете выбрать для своего персонажа:

- Улучшение характеристик – улучшает ваши базовые способности
- Повышение Ранга – открывает новые возможности развития
- Улучшение Умения или Таланта – позволяет выучить или улучшить умения и таланты

В дополнение к Улучшениям, перечисленным в Рангах вашего Карьерного Пути, иногда ваш МИ будет позволять вам получать Элитные Улучшения. (Подробнее см. стр. 43).

Улучшение характеристик

Улучшение характеристик – это улучшение основных способностей вашего персонажа. Когда вы приобретаете Улучшение характеристики, вы добавляете +5 к характеристике на вашем листе персонажа.

Улучшение характеристики разделено на части по уровню прогресса. Вот они по порядку:

- **Простое**: Малое улучшение вашего потенциала.
- **Среднее**: Значительное улучшение ваших возможностей
- **Тренированное**: Активные, фокусированные затраты на улучшение характеристики.
- **Экспертное**: Предел ваших природных способностей.

Когда вы улучшаете характеристику, вы должны пройти каждый из уровней по порядку, начиная с Простого и заканчивая Экспертным.

Цены таких повышений для каждой Карьеры перечислены в соответствующем разделе Карьеры в таблице, которая выглядит примерно следующим образом.

Схема Улучшения характеристик Вольного Торговца

Характеристика	Простое	Среднее	Тренированное	Экспертное
Сила Воли	250 ОО	500 ОО	750 ОО	1,000 ОО

Как видите, первое +5 улучшение Силы Воли Вольного Торговца стоит 250 ОО, следующее +5 (Среднее) стоит 500, дальнейшее улучшение +5 (Тренированное) стоит 750 ОО, в то время как финальное возможное улучшение (Экспертное) стоит 1000 ОО.

Цены для Улучшения характеристик кумулятивны. Так что вы не можете заплатить 500 ОО за улучшение на +10. Вы должны заплатить 250 за Простое улучшение, и лишь затем 500 за Среднее.

Пример

Джон хочет усилить Силу Воли своего Вольного Торговца. Его начальная Сила Воли 34, и покупка Простого Улучшения Силы Воли будет стоить Джонсу 250 ОО. Он тратит 250 ОО, улучшая Силу Воли своего персонажа до 39. Джон хочет ещё больше усилить Силу Воли своего Персонажа, так что он тратит ещё 500 ОО (стоимость Среднего Улучшения) для повышения Силы Воли своего персонажа ещё на +5. В конце, Вольный Торговец Джона, улучшает свою Силу Воли до 44 (34+5 +5=44) за 750 ОО (250+500=750).

Таблица 2-1: Карьеры

Карьера	Описание	Страница
Архимилитант	Воины, не имеющие равных, лидеры солдат	48
Трансцендентный Астропат	Связующие Империума, псайкеры со связанной душой	52
Эксплоратор	Владыки техники, искатели древних технологий	56
Миссионер	Эмиссары Слова Императора, целители и лидеры	60
Навигатор	Мутанты, пилоты варпа	64
Вольный Торговец	Хозяева космических кораблей, лидеры, дипломаты и мошенники	44
Сенешаль	Хранители секретного знания, хитрые дознаватели	68
Мастер Пустоты	Пилоты, стрелки и мастера космоса	72

Ранги

Ранг персонаж – главное мерило его опыта и возможностей. Он отражает развитие способностей вашего персонажа по мере повышения его благосостояния, власти и статуса. Ваш ранг определяется общим числом ОО, потраченных вашим персонажем. Схема Улучшений каждого ранга – комбинация умений и талантов, которые вы можете приобрести, используя ОО. Вы можете приобретать улучшения любой из Схемы Улучшений Ранга, которого вы достигли на текущий момент или который получали до этого.

По мере повышения ранга вы получаете доступ ко всё большему числу Схем Улучшений, а значит большему числу возможностей для персонализации своего персонажа.

Как и с улучшением характеристик, в начале карьеры не нужно прикладывать много усилий, чтобы получить ранг, но по мере развития вашего персонажа это становится всё тяжелее.

Каждый Карьерный Путь имеет свои уникальные ранги. По мере того, как ваш персонаж набирает силу, вы можете обнаружить, что у вас появляется возможность выбора из двух и более рангов. Когда такое случается, вы должны выбрать один из доступных вам рангов.

Некоторые из больших рангов имеют присоединенные условия. Это такие штуки как умения, уровни характеристик или предыдущие ранги, которыми вы должны обладать, для того чтобы получить этот ранг.

Получение рангов

Персонажи автоматически получают ранги, тратя ОО. Когда общее количество потраченных ОО, достигает определённого количества, ранг персонажа повышается. Обратите внимание, повышение ранга происходит тогда и только тогда, когда вы берёте Улучшение.

Все Карьеры в **Rogue Trader** требуют одинакового числа ОО для повышения Ранга. ОО, необходимые для улучшения Ранга перечислены на таблице 2-2.

Таблица 2-2: Ранги

Ранг	Опыт
1	5,000-6,999
2	7,000-9,999
3	10,000–12,999
4	13,000–16,999
5	17,000–20,999
6	21,000–24,999
7	25,000–29,999
8	30,000-34,999

Пример

Вольный Торговец Джона потратил в общей сумме 9 800 ОО на различные Улучшения. По ходу игры, Джон получает дополнительные 250 ОО, которые он решает потратить на Улучшение характеристики. Он получает на это разрешение МИ, затем вычёркивает 250 ОО из количества своих непотраченных ОО. Он записывает Улучшение на листе персонажа и меняет Профиль характеристик чтобы отразить полученное улучшение. Наконец он добавляет 250 ОО к нынешнему общему числу ОО. Джон теперь потратил 10 050 ОО (9 800 +250=10 500). Сверившись с таблицей рангов Вольного Торговца, он видит, что у него достаточно ОО для достижения Ранга 3. Он удаляет старый ранг (2) и записывает на листе персонажа, что у того теперь ранг 3.

Улучшение умений и талантов

Улучшение умения даёт вам новые умения или улучшает существующие, делая их более эффективными. Улучшение таланта даёт вам сноровку или способность в каком-то действии.

В зависимости от выбора Карьеры, некоторые умения и таланты легче выучить, чем другие. Мудрый Сенешаль, например, потратит значительно меньше ОО на изучение Логики, чем Архимилитант. Большой разброс умений и талантов позволяет вам персонализировать персонажей по своему желанию.

Условия

Если вы посмотрите на список Улучшений каждого ранга, то заметите, что некоторые требуют определённого таланта или уровня характеристики. Вы должны соответствовать всем перечисленным условиям, прежде чем сможете получить такое Улучшение. Если вы находитесь в каких-то сомнениях относительно условий, спросите МИ, который может переписать или изменить условия, если захочет.

Покупая Улучшения

Процедура покупки проста. Когда вы внимательно изучили доступные Схемы Улучшений, и выбрали то, что хотите приобрести, вам необходимо предпринять следующие шаги:

- Сверьтесь с МИ, чтобы убедиться, что Улучшение, которое вы хотите получить, доступно (МИ может запретить некоторые умения и таланты в интересах кампании, или же предложить лучший вариант)
- Вычтите стоимость Улучшения из вашего запаса непотраченных ОО.
- Впишите название Улучшения в раздел Улучшений вашего листа персонажа.
- Примите любые изменения характеристик, умений или талантов, вносимые Улучшением.
- Наконец, добавьте потраченные ОО к вашему общему количеству потраченных ОО.

Когда вы участвуете в приключениях, вы можете заработать больше ОО, в качестве награды за хороший отыгрыш роли, завершение заданий и за внесение умных идей. Эти награды позволяют вам покупать больше Улучшений для своего персонажа.

Некоторые Улучшения имеют множитель после названия (x2, x3, и т.д.). Улучшения со множителем могут быть приобретены несколько раз за ранг, вплоть до максимального количества раз, равного множителю.

Как улучшать Персонажа

Выяснение того, какие Улучшения вам следует выбрать, может сперва вызвать у вас затруднения. Хотя улучшения характеристик дороги, они оказывают существенный эффект на способности персонажа. В то же время, умения и таланты сравнительно дёшевы и открывают множество новых возможностей. Потребуется решить, хотите ли вы сфокусироваться на улучшении своих основных способностей, сконцентрироваться на получении умений и талантов или прийти к компромиссу между этими двумя тактиками.

За каждую игровую сессию вы можете получить около 500 ОО, если вы достаточно успешны и хорошо отыгрывали свою роль. Планируя свои Улучшения, вы можете счесть полезным использовать это число как меру того, сколько времени займёт у вас получение улучшения. Например, получение Тренированного +5 Улучшения НР которое стоит 750 ОО потребует ~ 2 игровых сессий. В то же время, талант стоимостью 100 ОО можно получить после одной игровой сессии. Если вы запутались, или просто не уверены, какое Улучшение лучше для вашего персонажа, попросите вашего МИ помочь разобраться.

Элитные Улучшения

Ваш персонаж подробно описан своим Карьерным Рангом, однако, перечисленные Улучшения это не предел того, что может он выучить. Иногда некоторые умения и таланты откроются вашему Персонажу в процессе игры. Например, вы провели приключение живя среди кочевников-язычников Тракситса-7 или учились добывать нефиум на Дыхании Люциэна. Если вы считаете, что у вас есть хорошая причина для того, чтобы выучить умение или талант не перечисленные на вашем листе Улучшений, вы можете попросить у своего МИ Элитное Улучшение. Базовая стоимость Элитного Улучшения 500 ОО, которую МИ может увеличивать или снижать в зависимости от ситуации. Чтобы сделать запрос, вам необходимо следующее:

- Логическое обоснование Элитного Улучшения, например «Я провёл три месяца на Дыхании Люциэна, так что имеет смысл, дать мне умение Ремесло (Шахтёр)».
- Внутриигровое обоснование того, как вы получили Улучшение: «Я присоединился к маленькой независимой шахтерской гильдии, которые научили меня ремеслу в обмен на три месяца тяжёлого труда».
- Предложение того, сколько ОО вы хотите потратить на улучшение, например: «Я с радостью заплачу 200 ОО за то, чтобы выучить умение Ремесло (Шахтёр)».

Ваш МИ может решить не давать вам Элитное Улучшение, или потребовать более высокую стоимость ОО, чем вы предложили. В таком случае, принятие воли МИ – лучшее решение. Ваш МИ может также решить, что вы должны пройти серию проверок, чтобы успешно выучить умение или талант. Это должно быть привязано к вашему объяснению того, как вы получили Улучшение, например: «Проведите проверку Бартера чтобы убедить шахтерскую гильдию в том, что обучение вас их ремеслу стоит потраченного времени». Квест на получение Элитного Улучшения может стать отдельным приключением.

Иногда МИ будет предлагать вам возможность взять Элитное Улучшение как часть награды за прохождение приключения. Например, вы встретили странную ксенорасу во время своих дел. За победу над этой расой, Ваш МИ может предложить вам возможность приобрести Запретное Знание (Ксеносы). Иногда такие Элитные Улучшения могут приходить вместе с побочными эффектами, такими как очки Порчи или Безумия. Подумайте хорошо, прежде чем принять подобное предложение.

Создание собственного Карьерного Пути

Даже не смотря на то, что описанные здесь Карьерные Пути имеют достаточно широкий охват, если у вас есть некоторый опыт приключений в 41м тысячелетии, можете счесть интересным разработать что-то более специфичное. Возможно вы бы хотели создать расу чужих, или всегда хотели быть пастухом гроксов. В таком случае, сотрудничая со своим МИ, разработайте Схему Улучшений, которая будет сбалансирована и разумна. Удостоверьтесь, что ваша новая Карьера подходит другим членам группы – в конце концов, если Исследователи не могут работать вместе, зловещие силы Вселенной с радостью воспользуются вашей слабостью.

Завершение всех рангов

Мощное сочетание навыков, смелости, доблести и простой удачи может позволить вашему персонажу пережить разнообразные ужасы 41 тысячелетия и подняться до вершины рангов своей Карьеры. Выражаясь игровыми терминами, персонаж, достигший вершины рангов Карьеры считается завершившим свой карьерный путь. Персонаж переходит за границы **Rogue Trader** и выходит в просторы других ролевых игр Warhammer 40000.

Лишь немногое находится вне пределов власти настолько могущественных персонажей. Некоторые могут возглавлять большие походы для завоевания планет, могут руководить торговлей целого флота кораблей. Другие могут стать Лордами-губернаторами целого суб-сектора, названного в их честь. Некоторые же превратятся не более чем в страшную и позорную легенду. Есть множество возможностей, ограниченных только вашим воображением и терпением МИ.

Дублирование умений и талантов

Важно отметить, что многие начальные умения и таланты Карьер продублированы в Схеме Улучшений ранга 1. Это дублирование преднамеренно, и отображает возможности доступные персонажу вне зависимости от его происхождения. Будущие дополнения **Rogue Trader** предложат вам альтернативные ранги и предыстории, дающие иные умения, и тогда имеющиеся в таблицах станут актуальны. Если персонаж получает умение или талант во время Создания Персонажа, то не может купить его на ранге 1.

Вольный Торговец

"Я беру этот мир во имя Бога-Императора и его Империума. Я несу справедливость и истину невиновным, наказание и смерть виновным, и своей рукой забираю всю добычу".

– Анселлион Акваир, Лорд Капитан *Целестис Империум*

Будучи обладателем священного Патента, дающего право путешествовать за пределы Империума, торговать, исследовать и воевать во имя Бога-Императора, Вольный Торговец является уникальной фигурой во мраке Империума. Кем бы они ни являлись – недавно возвысившейся силой или же древней династией аристократов и пустотоплавателей, они с гордостью несут свои титулы, странствуя по неизвестности в поисках успеха и славы. В тёмной пустоте Вольный Торговец сам себе закон, хозяин всего, что сможет найти, по крайней мере до тех пор, пока сила его оружия и острота ума позволяют заявлять претензии. Вольный Торговец может быть кем угодно, но и в те моменты, когда он исполняет роль дипломата, стоя позади планетарного правителя, и когда проворачивает тёмные дела в глубинах станции, и когда отдаёт приказы вооружённой команде налётчиков, или вышагивает по мостику могучего корабля, он, в первую очередь – свободный человек.

Часто Вольные Торговцы приходят из династии великих лидеров и дальновидных командиров, с известной (или запятнанной позором) родословной, насчитывающей тысячелетия. Иногда они принадлежат к молодым и более динамичным династиям, часто приходящим из рядов Адептус Терра, Имперского Флота или Астра Милитариум. Но, независимо от своего происхождения, все Вольные Торговцы в первую очередь хозяева своей судьбы, и на их плечах лежат не только успехи и неудачи их самих и их династий, но и бесчисленных будущих поколений, а зачастую и судьбы целых миров.

Несмотря на то, что груз такой ответственности ему приходится нести в одиночку, Вольный Торговец неизменно окружает себя свитой союзников и слуг. Ни один Вольный Торговец не может в одиночку взвалить на себя свою миссию, так как ни один мужчина и ни одна женщина, не может быть мастером в каждом аспекте торговли, разведки, исследования и войны. В результате, у всех успешных вольных торговцев есть врождённая способность находить ценных людей и понимать их мотивы, а затем, в качестве лидера, использовать всё оружие и способности своего человеческого арсенала на полную мощь.

Хотя в том что касается наиболее специфичных навыков (не говоря уже о определённых необходимых ресурсах) он должен полагаться на других, Вольный Торговец должен знать, как и когда использовать своё собственное суждение и как передавать полномочия в случае необходимости. Пусть он лично и не управляет рулем своего крейсера, не ведёт огонь из каждого макроорудия, зато именно Вольный Торговец набирает команду тех, кто этим занимается, и именно его приказам они повинуются. Аналогично, он может мало знать о тайных обрядах предзнаменования и устройстве ауспекса, но, в конечном счёте, именно ему решать, следует ли доверять мнению Эксплоратора, утверждающего, что дышать воздухом только что открытого мира безопасно.

Вольный Торговец постоянно должен заботиться в своих способностях и защите, независимо от силы его союзников, ибо всегда найдутся те, кто завидует их власти и положению, и бесчисленные множества соперников на его пути к цели. В результате большинство имеют превосходное личное оружие и оборудование, которое они могут позволить благодаря своему богатству, так как когда ставка – богатство мира даже друзья могут стать врагами. Некоторые никогда не оставляют мостик, не надев древнюю и почитаемую силовую броню, в то время как другие прячут дьявольски хитрый персональный генератор силового поля ксено-происхождения под ярким мундиром. Они никогда не остаются безоружными, даже на борту своих судов нося перстни с оружием или иные средства разрушения. Как бы он внешне не вёл себя, Вольный Торговец должен быть в высшей степени уверен в собственных силах, и уметь находить найти выход в самых отчаянных ситуациях, а также извлекать выгоду из своих опасных приключений, даже если она заключается в выживании.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: Командование (Об), Коммерция (Об), Обаяние (Об), Общие знания (Империум), Оценка (Инт), Грамотность (Инт), Учёные Знания (Астромантия) (Инт), Знание Языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт).
Начальные таланты: Дух Власти, Выучка с Пистолетами (Универсальный), Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)
Начальное снаряжение: Лазпистолет лучшего качества или ручная пушка хорошего качества или плазменный пистолет обычного качества. Моно-меч лучшего качества или силовой меч обычного качества. Микро-наушник, скафандр, набор хорошей одежды, плащ из ксено-шкуры, лучшего качества лёгкий панцирь силовика или панцирь сциона.

Схема улучшения характеристик персонажа

Характеристика	Простое	Продвинутое	Тренированное	Экспертное
Навык Рукопашной	100	250	500	750
Навык Стрельбы	250	500	750	1,000
Сила	500	750	1,000	2,500
Выносливость	500	750	1,000	2,500
Ловкость	250	500	750	1,000
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1,000
Сила Воли	250	500	750	1,000
Общительность	100	250	500	750

Ранг 1 Улучшения Вольного Торговца

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	Умение	
Командование	100	Умение	
Коммерция	100	Умение	
Обаяние	100	Умение	
Шифры (Вольный Торговец)	100	Умение	
Общие Знания (Империум)	100	Умение	
Общие Знания (Вольные Торговцы)	100	Умение	
Уклонение	100	Умение	
Оценка	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Пилотирование (Космический Корабль)	100	Умение	
Учёные Знания (Астромантия)	100	Умение	
Тайный Язык (Вольный Торговец)	100	Умение	
Знание Языка (Жаргон Торговцев)	100	Умение	
Дух Власти	100	Талант	Общительность 30
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное)	200	Талант	
Уважаемый Патент	200	Талант	
Выучка с Пистолетами (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 2 Улучшения Вольного Торговца

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бартер	200	Умение	
Трёп	200	Умение	
Кутёж	200	Умение	
Обаяние +10	200	Умение	Обаяние
Командование +10	200	Умение	Командование
Общие Знания (Пространство Коронус)	200	Умение	
Обман	200	Умение	
Запретные Знания (Ксеносы)	200	Умение	
Азартные Игры	200	Умение	
Запугивание	200	Умение	
Исполнитель (выберите одно)	200	Умение	
Пилотирование (Авиация)	200	Умение	
Учёные Знания (Имперские Патенты)	200	Умение	
Железная Дисциплина	200	Талант	Сила Воли 30, Командование
Искушённый	200	Талант	Сила Воли 30
Вскочить	200	Талант	Ловкость30
Выхватить Оружие	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Парное Оружие (Рукопашное)	300	Талант	НР 35, Ловкость35
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Парное Оружие (Стрелковое)	500	Талант	НС 35, Ловкость35

Ранг 3 Улучшения Вольного Торговца

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика	200	Умение	
Обаяние +20	200	Умение	Обаяние +10
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Общие Знания (Имперский Флот)	200	Умение	
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Вождение (Наземный Транспорт)	200	Умение	
Учёные Знания (Геральдика)	200	Умение	
Учёные Знания (Легенды)	200	Умение	
Внимательность	200	Умение	
Поиск	200	Умение	
Тайный Язык (Нижние Палубы)	200	Умение	
Взлом	200	Умение	
Ловкость Рук	200	Умение	
Тёмная Душа	200	Талант	
Декаданс	200	Талант	Выносливость 30
Предусмотрительность	200	Талант	Интеллект 30
Сопротивление (Страх)	200	Талант	
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Мастер Пистолетов	500	Талант	НС 40, Парное Оружие (Стрелковое)

Ранг 4 Улучшения Вольного Торговца

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Карабканье	200	Умение	
Коммерция +10	200	Умение	Коммерция
Общие Знания (Империум) +10	200	Умение	Общие Знания (Империум)
Общие Знания (Вольные Торговцы) +10	200	Умение	Общие Знания (Вольные Торговцы)
Уклонение +20	200	Умение	Уклонение+10
Вождение (Скиммер/Ховер)	200	Умение	
Знание Языка (Эльдар)	200	Умение	
Техпользование	200	Умение	
Ремесло (Пустотоплаватель)	200	Умение	
Кошачье Приземление	200	Талант	Ловкость 30
Двойная Команда	200	Талант	
Быстрая Реакция	200	Талант	Ловкость 40
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Выучка с Ручным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Контратака	500	Талант	НР 40
Сокрушительный Удар	500	Талант	Сила 40
В Пасть Ада	500	Талант	Железная Дисциплина
Спринт	500	Талант	
Быстрая Атака	500	Талант	НР 35

Ранг 5 Улучшения Вольного Торговца

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Бартер +10	200	Умение	Бартер
Трёп +10	200	Умение	Трёп
Кутёж +10	200	Умение	Кутёж
Шифры (Преступный Мир)	200	Умение	
Коммерция +20	200	Умение	Коммерция +10
Общие Знания (Империум) +20	200	Умение	Общие Знания (Империум) +10
Общие Знания (Пространство Коронус) +10	200	Умение	Общие Знания (Пространство Коронус)
Общие Знания (Вольные Торговцы) +20	200	Умение	Общие Знания (Вольные Торговцы) +10
Обман +10	200	Умение	Обман
Оценка +10	200	Умение	Оценка
Навигация (Звёздная)	200	Умение	
Обезоружить	200	Талант	Ловкость 30
Чуткий Сон	200	Талант	Восприятие 30
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Мастер Клинка	500	Талант	НР 30, Выучка с Рукопашным Оружием (любое)
Мастер Боя	500	Талант	НР 30
Молниеносная Атака	500	Талант	Быстрая Атака
Хозяин и Командир	500	Талант	Интеллект 35, Общительность 35
Уверенный Удар	500	Талант	НР 30

Ранг 6 Улучшения Вольного Торговца

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бартер +20	200	Умение	Бартер +10
Трёп +20	200	Умение	Трёп +10
Кутёж +20	200	Умение	Кутёж +10
Общие Знания (Пространство Коронус) +20	200	Умение	Общие Знания (Пространство Коронус) +10
Обман +20	200	Умение	Обман +10
Запретные Знания (Ксеносы) +10	200	Умение	Запретные Знания (Ксеносы)
Азартные Игры +10	200	Умение	Азартные Игры
Оценка +20	200	Умение	Оценка +10
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Навигация (Звёздная) +10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Учёные Знания (Имперские Патенты) +10	200	Умение	Учёные Знания (Имперские Патенты)
Взлом +10	200	Умение	Взлом
Бой в Слепую	200	Талант	Восприятие 30
Паранойя	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Стрельба от Бедра	500	Талант	НС 40, Ловкость 40
Мастер Оратор	500	Талант	Общительность 30
Выверенный Удар	500	Талант	НР 40, Уверенный Удар
Стойкость Кремня	500	Талант	Выносливость 40
Стена Стали	500	Талант	Ловкость 35

Ранг 7 Улучшения Вольного Торговца

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +10	200	Умение	Акробатика
Карабканье +10	200	Умение	Карабканье
Запретные Знания (Ксеносы) +20	200	Умение	Запретные Знания (Ксеносы) +10
Азартные Игры +20	200	Умение	Азартные Игры +10
Учёные Знания (Имперские Патенты) +20	200	Умение	Учёные Знания (Имперские Патенты) +10
Учёные Знания (Легенды) +10	200	Умение	Учёные Знания (Легенды)
Внимательность +10	200	Умение	Внимательность
Поиск +10	200	Умение	Поиск
Взлом +20	200	Умение	Взлом +10
Ловкость Рук+10	200	Умение	Ловкость Рук
Плавание	200	Умение	
Ремесло (Пустотоплаватель) +10	200	Умение	Ремесло (Пустотоплаватель)
Броня Презрения	200	Талант	Сила Воли 40
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Бесстрашие	500	Талант	
Ловкий Торгаш	500	Талант	
Двойной Удар	500	Талант	Ловкость 40, Парное Оружие (Рукопашное)
Долг Превыше Смерти	500	Талант	Сила Воли 45
Выучка с Зажигательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Шаг в Сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Ранг 8 Улучшения Вольного Торговца

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +20	200	Умение	Акробатика +10
Карабканье +20	200	Умение	Карабканье +10
Учёные Знания (Легенды) +20	200	Умение	Учёные Знания (Легенды) +10
Внимательность +20	200	Умение	Внимательность +10
Поиск +20	200	Умение	Поиск +10
Ловкость Рук +20	200	Умение	Ловкость Рук +10
Плавание +10	200	Умение	Плавание
Ремесло (Пустотоплаватель) +20	200	Умение	Ремесло (Пустотоплаватель) +10
Сопротивление (Психосилы)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Удар Асассина	500	Талант	Ловкость 40, Акробатика
Снайперский Выстрел	500	Талант	НС 30
Двойной Выстрел	500	Талант	Ловкость 40, Парное Оружие (Стрелковое)
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Независимое Прицеливание	500	Талант	НС 40
Мощный Выстрел	500	Талант	НС 40
Молниеносные Рефлексы	500	Талант	
Выучка с Метательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Тактик Пустоты	500	Талант	Интеллект 35

Архимилитант

"Человек – абсолютное оружие. Разум видит цель, сердце ненавидит врага, воля отдаёт команды мускулам целиться и стрелять. В войне человечество объединяют более высокие ценности, чем в мире".

– Таннен Мортабер, охотник за головами

41 тысячелетие – это время тотальной войны, кровопролития и труда, среди которых существует каждый человек, от самых бедных рабочих улья до высочайших дворянских отпрысков. Никто не может остаться в стороне от непрерывных войн, что терзают Империум, и бесчисленные жизни отдаются каждый год, чтобы сдерживать войска предателей, еретиков и чужих. Но среди бесчисленных шеренг бойцов особо выделяются те, для кого жизнь в кровопролитии и войне – не смертный приговор, а призвание. Таких мужчин и женщин иногда называют архимилитантами, ибо они, преодолевая смерть снова и снова, справились со всеми ужасами, которые встречали в безжалостной галактике.

К призванию Архимилитанта ведут разные дороги. Многие служили в рядах Астра Милитариум и уцелели вопреки обстоятельствам тех сражений и кампаний, которые забирали жизни целых полков. Другие вышли из ада миров смерти и выжили в катастрофах, слишком страшных, чтобы даже представить их. В каждой «Последней битве» и при самом полном поражении обнаруживается, что есть горстка воинов, которые выжили и Превозмогли. Это те, чьи переломанные, но всё ещё живые тела поднимали из под завалов, те, кто выбирался из под гор трупов, чтобы вновь сражаться, те немногие, которых ни одно, даже самое жестокое поле боя, не смогло сломать, но, напротив, перековало в совершенных убийц. Неизменно, их переводили в другие подразделения, где можно было надеяться, что неоценимые умения геров или простое везение послужат новым соратникам. Со временем, такие люди привлекают внимание высшего командования, и выделяются в особые подразделения, которые берут на себя смертельно опасные задачи по уничтожению самых опасных врагов, там, где другие могут подвести и бесследно исчезнуть. Некоторые даже становятся личными помощниками таких высокопоставленных лиц, как Лорды-Милитанты, Инквизиторы, и, иногда, влиятельные вольные торговцы, становясь их персональными агентами разрушения.

Архимилитант – эксперт в каждом из видов боя. Не являются пустым хвастовством их слова о том, что нет такого оружия, которым они не могут убивать, или которое не смогут разобрать и собрать в чистом поле. Каждый Архимилитант способен обращаться даже с самыми экзотическими видами вооружения, имея минимальную практику или вовсе без неё. Они не слишком бояться смерти. А ещё меньше – боли. Но не только умение обращаться с оружием и храбрость позволяют Архимилитантам преуспеть там, где другие провалились – они отмечены врождённым даром чувствовать опасность, предвидеть действия противника, и встречать любую неожиданность так, словно они её ожидали. Архимилитант, достойный своего имени, может вытащить себя и своих компаньонов даже из самых безнадёжных ситуаций, благодаря сочетанию своего холодного профессионализма, мастерского обращения с оружием, кровавого склада ума и простой удачи. За пределами пространства Империума мужчины и женщины, одарённые такими способностями, бесценны, и очень немногие вольные торговцы ступят на враждебный мир без одного или пары Архимилитантов в своей свите.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: Общие знания (Война) (Инт), Уклонение (Лов), Запугивание (СВ), Учёные Знания (Тактика Империалис) (Инт), Секретный язык (Военные) (Инт), Знание языка (Низкий Готик) (Инт)

Начальные таланты: Выучка с Ручным Оружием (Универсальный), Выучка с Пистолетами (Универсальный), Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный), Выучка с Метательным Оружием (Универсальный), Крепкое Телосложение.

Начальное снаряжение: Хеллган хорошего качества, или лонг-лаз лучшего качества или два болт-пистолета. Одно примитивное оружие (на выбор) ближнего боя с модификацией Моно. Микронаушник, скафандр, лёгкий панцирь силовика, памятная болтерная гильза, медкомплект, наручники. Информационный планшет, полный заказов на головы, или оружейный чехол или 3 дозы стима.

Схема улучшения характеристик персонажа

Характеристика	Простое	Продвинутое	Тренированное	Экспертное
Навык Рукопашной	250	500	750	1,000
Навык Стрельбы	100	250	500	750
Сила	100	250	500	750
Выносливость	250	500	750	1,000
Ловкость	100	250	500	750
Интеллект	500	750	1,000	2,500
Восприятие	500	750	1,000	2,500
Сила Воли	500	750	1,000	2,500
Общительность	250	500	750	1,000

Ранг 1 Улучшения Архимилитанта

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	Умение	
Общие Знания (Астра Милитариум)	100	Умение	
Общие Знания (Война)	100	Умение	
Уклонение	100	Умение	
Запугивание	100	Умение	
Запретные Знания (Пираты)	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Учёные Знания (Тактика Империалис)	100	Умение	
Тайный Язык (Военные)	100	Умение	
Тайный Язык (Вольный Торговец)	100	Умение	
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Выхватить Оружие	200	Талант	
Медика	200	Умение	
Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное)	200	Талант	
Выучка с Ручным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Кровавая Гончая	500	Талант	
Страж	500	Талант	Ловкость 40
Выучка с Пистолетами (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Метательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 2 Улучшения Архимилитанта

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика	200	Умение	
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Общие Знания (Война) +10	200	Умение	Общие Знания (Война)
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Учёные Знания (Тактика Империалис) +10	200	Умение	Учёные Знания (Тактика Империалис)
Выслеживание	200	Умение	
Выучка с Ручным Оружием (Примитивное)	100	Талант	
Выучка с Пистолетами (Примитивное)	100	Талант	
Кошачье Приземление	200	Талант	Ловкость 30
Вскочить	200	Талант	Ловкость 30
Быстрая Перезарядка	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x3)	200	Талант	
Нейтрализация	200	Талант	
Парное Оружие (Стрелковое)	200	Талант	НС 35, Ловкость 35
Стойкость Кремня	200	Талант	Выносливость 40
Боевое Построение	500	Талант	Интеллект 40
Сокрушительный Удар	500	Талант	Сила 40
Выучка с Зажигательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 3 Улучшения Архимилитанта

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +10	200	Умение	Акробатика
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Командование	200	Умение	
Общие Знания (Имперский Флот)	200	Умение	
Общие Знания (Война) +20	300	Умение	Общие Знания (Война) +10
Уклонение +20	300	Умение	Уклонение +10
Вождение (Наземный Транспорт)	200	Умение	
Допрос	200	Умение	
Запугивание +20	200	Умение	Запугивание +10
Учёные Знания (Тактика Империалис) +20	300	Умение	Учёные Знания (Тактика Империалис) +10
Выслеживание +10	200	Умение	Выслеживание
Крепкий Орешек	200	Талант	Сила Воли 40
Двойная Команда	200	Талант	
Ненависть (Пираты)	200	Талант	
Быстрая Реакция	200	Талант	Ловкость 40
Крепкое Телосложение (x3)	200	Талант	
Разрывной Выстрел	500	Талант	НС 40
Неистовство	500	Талант	
Яростный Натиск	500	Талант	НР 35
Уверенный Удар	500	Талант	НР 30

Ранг 4 Улучшения Архимилитанта

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +20	200	Умение	Акробатика +10
Кутёж	200	Умение	
Шифры (Жаргон Наемников)	200	Умение	
Командование +10	200	Умение	Командование
Общие Знания (Астра Милитариум) +10	200	Умение	Общие Знания (Астра Милитариум)
Маскировка	200	Умение	
Взрывчатка	200	Умение	
Вождение (Наземный Транспорт) +10	300	Умение	Вождение (Наземный Транспорт)
Допрос +10	200	Умение	Допрос
Взлом	200	Умение	
Бой в Слепую	200	Талант	Восприятие 30
Снайперский Выстрел	200	Талант	НС 30
Выучка с Экзотическим Оружием (Выберите одно)	200	Талант	
Выучка с Тяжёлым Оружием (Выберите одно) (x2)	200	Талант	
Стрельба от Бедра	200	Талант	НС 40, Ловкость 40
Чуткий Сон	200	Талант	Восприятие 30
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Боевая Ярость	500	Талант	Неистовство
Крепкие Бицепсы	500	Талант	Сила 45
Двойной Выстрел	500	Талант	Ловкость 40, Парное Оружие (Стрелковое)

Ранг 5 Улучшения Архимилитанта

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Кутёж +10	200	Умение	Кутёж
Карабканье	200	Умение	
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Маскировка +10	200	Умение	Маскировка
Взрывчатка +10	200	Умение	Взрывчатка
Вождение (Наземный Транспорт) +20	200	Умение	Вождение (Наземный Транспорт) +10
Допрос +20	200	Умение	Допрос +10
Слежка	200	Умение	
Стальные Нервы	200	Талант	
Паранойя	200	Талант	
Сопротивление (Страх)	200	Талант	
Напор Берсерка	500	Талант	
Мастер Боя	500	Талант	НР 30
Мастер Пистолетов	500	Талант	НС 40, Парное Оружие (Стрелковое)
Семижильный	200	Талант	Выносливость 40
Независимое Прицеливание	500	Талант	НС 40
Искушённый	500	Талант	Сила Воли 30
Меткий Стрелок	500	Талант	НС 35
Мощный Выстрел	500	Талант	НС 40
Безоружный Воин	500	Талант	НР 35, Ловкость 35

Ранг 6 Улучшения Архимилитанта

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Маскировка +20	200	Умение	Маскировка +10
Ловкач	200	Умение	
Карабканье +10	200	Умение	Карабканье
Взрывчатка +20	200	Умение	Взрывчатка +10
Запретные Знания (Пираты) +10	200	Умение	Запретные Знания (Пираты)
Поиск	200	Умение	
Слежка +10	200	Умение	Слежка
Тихое Движение	200	Умение	
Выживание	200	Умение	
Животноводство	200	Умение	
Дух Власти	200	Талант	Общительность 30
Тайная Полость	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Очищение и Искупление	500	Талант	Выучка с Зажигательным Оружием (Унив.)
Долг Превыше Смерти	500	Талант	Сила Воли 45
Усиленные Чувства (Зрение)	500	Талант	
Железная Челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Снайпер	500	Талант	НС 40, Снайперский Выстрел
Спринт	500	Талант	
Парное Оружие (Рукопашное)	500	Талант	НР 35, Ловкость 35

Ранг 7 Улучшения Архимилитанта

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Ловкач +10	200	Умение	Ловкач
Запретные Знания (Пираты) +20	200	Умение	Запретные Знания (Пираты) +10
Поиск +10	200	Умение	Поиск
Слежка +20	200	Умение	Слежка +10
Тихое Движение +10	200	Умение	Тихое Движение
Выживание +10	200	Умение	Выживание
Техпользование	200	Умение	
Ремесло (Оружейник)	200	Умение	
Броня Презрения	200	Талант	Сила Воли 40
Трудная Мишень	200	Талант	Ловкость 40
Связи (Астра Милитариум)	200	Талант	Общительность 30
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Удар Асассина	500	Талант	Ловкость 40, Акробатика
Боевое Чутье	500	Талант	Восприятие 40
Последний Герой	500	Талант	Стальные Нервы
Железная Дисциплина	500	Талант	Сила Воли 30, Командование
Молниеносные Рефлексы	500	Талант	
Логис Имплантат	500	Талант	
Выверенный Удар	500	Талант	НР 40, Уверенный Удар
Шаг в Сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Ранг 8 Улучшения Архимилитанта

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Ловкач +20	200	Умение	Ловкач +10
Поиск +20	200	Умение	Поиск +10
Тихое Движение +20	200	Умение	Тихое Движение +10
Выживание +20	200	Умение	Выживание +10
Животноводство +10	200	Умение	Животноводство
Калечащий Удар	200	Талант	НР 50
Выучка с Экзотическим Оружием (Выберите одно)	200	Талант	
Ортопраксия	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Мастер Клинка	500	Талант	НР 30, Выучка с Рукопашным Оружием (любое)
Контратака	500	Талант	НР 40
Тёмная Душа	500	Талант	
Двойной Удар	500	Талант	Ловкость 40, Парное Оружие (Рукопашное)
Бесстрашие	500	Талант	
Хорошая Репутация (Астра Милитариум)	500	Талант	Общительность 50, Связи (Астра Милитариум)
В Пасть Ада	500	Талант	Железная Дисциплина
Быстрая Атака	500	Талант	НР 35
Мастер Безоружного Боя	500	Талант	НР 45, Ловкость 40, Безоружный Воин
Тактик Пустоты	500	Талант	Интеллект 35
Стена Стали	500	Талант	Ловкость 35

Трансцендентный Астропат

"Я связан душой с Императором, и Его благодатью я говорю сквозь пустоту".

– Аррадин Викис, Астропат

Трансцендентные Астропаты встречаются по-настоящему редко. Это псайкеры, чьи силы и сущность были затронуты светом самого Бога-Императора. Они могут создавать линии коммуникаций сквозь безграничные пучины космоса, а их душа надёжно защищена от разъедающего пятна варпа. Каждый год несчётные миллионы псайкеров рождаются на бескрайних просторах Империума. Большинство из них обнаруживают и хоронят до того, как за ними прилетит один из внушающих страх Чёрных Кораблей Адептус Астра Телепатика. Эти суда путешествуют через галактику по великому кругу, и на каждой остановке их зловещие трюмы неумолимо наполняются новоявленными псайкерами. Судьба большинства псайкеров – поддерживать горение ненасытных огней Астрономикона для того, чтобы Империум мог оставаться единым ещё один день. Но крошечная часть тех, кому позволяют жить, признаётся достаточно сильной для того, чтобы пройти проверки и перед успешно прошедшими испытания открывается ошеломляющее множество возможностей служения Империуму – от роли инквизитора до боевого псайкера.

Избранные для пути Астропата, проходят ритуал Связывания Души, в котором душа и тело очищаются от пятна варпа, благословляясь печатью Императора. После месяцев поста, молитв и ритуальных приготовлений, псайкеров проводят в глубины Императорского Дворца в процессиях по сотне человек за один раз, где они должны пройти через ритуал, который убьёт их, сведёт с ума или лишит зрения. Воздействие столь интенсивно, что органы чувств катастрофически перегружаются – этот опыт ослепляет большинство, а многие страдают ещё и от сильного нервного повреждения, такого как потеря обоняния, осязания или слуха.

Учитывая, как сильно Империум полагается на варп в галактической коммуникации, можно представить огромный спрос на Астропатов, так что каждый новосозданный Астропат, переживший Связывание Души, присоединяется к рядам Адептус Астра Телепатика. Там он учится посылать свои мысли через галактику, используя варп в качестве посредника, добавляя свой пси голос в целые хоры товарищей, и поддерживая связь с такими же, как он, на планетах, разделенных световыми годами.

Немногие Астропаты поднимаются выше обязанностей и ответственностей, данных им пси хорами. Из этих немногих, большинство размещаются по Астропатическим учреждениям и релейным станциям, разбросанным в Имперском пространстве. Те, чей ум наиболее остр, становятся странствующими эмиссарами или официальными лицами Адептус Астра Телепатика, или служат в свитах инквизиторов и лордов милитантов. Некоторые из наиболее самостоятельных и сильных волей исполняют свои обязанности при вольных торговцах, посылая свои мысли далеко за пределы царства Человека в великую пустоту, где нет влияния Императора.

Для такой работы требуется особый тип Астропатов, поскольку им предстоит служить на границе известного, и чтобы преуспеть, они должны быть сколь жестокосердными, столь и здравомыслящими. Опыт Астропатов, существующих в таких условиях, сильно различается. Многие медленно сходят с ума от того, что они описывают как чуждые, холодные мысли, эхо которых слышно на краю галактики. Другие находят, что в одиночестве их силы возрастают тем больше, чем дальше они уходят и чем тише голоса их товарищей. Лишь немногие, способные выдержать эти трудности, получают титул Трансцендентного Астропата, и их коллеги начинают относиться к ним как с уважением, так и с некоторым страхом.

Обязанности Трансцендентного Астропата – это уменьшенная копия того, чем занимаются более стабильные и регулярные хоры Адептус Астра Телепатика. Многие флоты вольных торговцев сопровождаются лишь небольшой группой Астропатов, с, возможно, не более чем одним Астропатом на одном судне, так что на каждого возлагается колоссальная ответственность. Они являются единственным средством поддержания надёжной связи между разбросанными далеко друг от друга судами, не говоря уже обо всём межзвёздном расстоянии. Как следствие, Астропаты имеют особую ценность среди ближайшего окружения вольного торговца. Многие вольные торговцы не считают для себя возможным ступить на почву нового мира без Трансцендентного Астропата, готового вызвать поддержку при малейшей опасности.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: Бдительность (Вос), Общие Знания (Адептус Астра Телепатика) (Инт), Запретные Знания (Псайкеры) (Инт), Воззвание (СВ), Психонаука (Вос), Учёные Знания (Криптология) (Инт), Знание Языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт).
Начальные таланты: Выучка с Пистолетами (Универсальный), Обострённые Чувства (Слух), Пси Рейтинг 2
Начальное снаряжение: Лазпистолет лучшего качества, или автостаб хорошего качества. Лучшего качества моно-меч или шоковый посох обычного качества. Флак броня гвардейца. Амулет, скафандр, микронаушник, пси-фокус.

Схема улучшения характеристик персонажа

Характеристика	Простое	Продвинутое	Тренированное	Экспертное
Навык Рукопашной	500	750	1,000	2,500
Навык Стрельбы	500	750	1,000	2,500
Сила	250	500	750	1,000
Выносливость	250	500	750	1,000
Ловкость	250	500	750	1,000
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	250	500	750	1,000
Сила Воли	100	250	500	750
Общительность	500	750	1,000	2,500

Ранг 1 Улучшения Трансцендентного Астропата

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	Умение	
Шифры (Знаки Астропатов)	100	Умение	
Общие Знания (Администратум)	100	Умение	
Общие Знания (Адептус Астра Телепатика)	100	Умение	
Запретные Знания (Псайкеры)	100	Умение	
Запретные Знания (Варп)	100	Умение	
Воззвание	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Психонаука	100	Умение	
Учёные Знания (Криптология)	100	Умение	
Учёные Знания (Оккультизм)	100	Умение	
Тайный Язык (Вольный Торговец)	100	Умение	
Психическая Техника (x2)	200	Талант	
Уклонение	200	Умение	
Усиленные Чувства (Слух)	200	Талант	
Пси Рейтинг 2	200	Талант	
Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное)	200	Талант	
Выучка с Пистолетамм (Универсальный)	500	Талант	
Обряд Санкционирования	500	Талант	Пси Рейтинг, Специальное
Родство с Варпом	500	Талант	Пси Рейтинг, Специальное

Ранг 2 Улучшения Трансцендентного Астропата

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Шифры (Знаки Астропатов) +10	200	Умение	Шифры (Знаки Астропатов)
Общие Знания (Администратум) +10	200	Умение	Общие Знания (Администратум)
Общие Знания (Адептус Астра Телепатика) +10	200	Умение	Общие Знания (Адептус Астра Телепатика)
Запретные Знания (Псайкеры) +10	200	Умение	Запретные Знания (Псайкеры)
Воззвание +10	200	Умение	Воззвание
Психонаука +10	200	Умение	Психонаука
Учёные Знания (Криптология) +10	200	Умение	Учёные Знания (Криптология)
Учёные Знания (Оккультизм) +10	200	Умение	Учёные Знания (Оккультизм)
Внимательность	200	Умение	
Бой в Слепую	200	Талант	Восприятие 30
Боевое Чутье	200	Талант	Восприятие 40
Психическая Техника (x2)	200	Талант	
Тёмная Душа	200	Талант	
Предусмотрительность	200	Талант	Интеллект 30
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Вспомнить Всё	200	Талант	
Пси Рейтинг 3	300	Талант	Пси Рейтинг 2
Сопротивление (Психосилы)	300	Талант	

Ранг 3 Улучшения Трансцендентного Астропата

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Шифры (Знаки Астропатов) +10	200	Умение	Шифры (Знаки Астропатов)
Общие Знания (Администратум) +20	200	Умение	Общие Знания (Администратум) +10
Общие Знания (Адептус Астра Телепатика) +20	200	Умение	Общие Знания (Адептус Астра Телепатика) +10
Общие Знания (Астра Милитариум)	200	Умение	
Общие Знания (Имперский Флот)	200	Умение	
Обман	200	Умение	
Запретные Знания (Псайкеры) +20	200	Умение	Запретные Знания (Псайкеры) +10
Запретные Знания (Варп) +10	200	Умение	Запретные Знания (Варп)
Воззвание +20	200	Умение	Воззвание +10
Психонаука +20	200	Умение	Психонаука +10
Учёные Знания (Криптология) +20	200	Умение	Учёные Знания (Криптология) +10
Учёные Знания (Оккультизм) +20	200	Умение	Учёные Знания (Оккультизм) +10
Внимательность +10	200	Умение	Внимательность
Химическая Кастрация	200	Талант	
Связи (Астропаты)	200	Талант	Общительность 30
Пси Рейтинг 4	200	Талант	Пси Рейтинг 3
Психическая Техника (x2)	200	Талант	
Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Психическая Дисциплина	500	Талант	

Ранг 4 Улучшения Трансцендентного Астропата

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Трёп	200	Умение	
Шифры (Знаки Астропатов) +20	200	Умение	Шифры (Знаки Астропатов) +10
Общие Знания (Астра Милитариум) +10	200	Умение	Общие Знания (Астра Милитариум)
Общие Знания (Имперский Флот) +10	200	Умение	Общие Знания (Имперский Флот)
Общие Знания (Империум)	200	Умение	
Обман +10	200	Умение	Обман
Учёные Знания (Геральдика)	200	Умение	
Внимательность +20	200	Умение	Внимательность +10
Тайный Язык (Администратум)	200	Умение	
Броня Презрения	200	Талант	Сила Воли 40
Ортопраксия	200	Талант	
Паранойя	200	Талант	
Ненависть (Демоны)	200	Талант	
Усиленные Чувства (Осязание)	200	Талант	
Чуткий Сон	200	Талант	Восприятие 30
Медитация	200	Талант	
Пси Рейтинг 5	200	Талант	Пси Рейтинг 4
Психическая Техника (x2)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Непреклонный	500	Талант	Сила Воли 30, Сопротивление (Психические Техники)

Ранг 5 Улучшения Трансцендентного Астропата

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Обаяние	200	Умение	
Общие Знания (Астра Милитариум) +20	200	Умение	Общие Знания (Астра Милитариум) +10
Общие Знания (Имперский Флот) +20	200	Умение	Общие Знания (Имперский Флот) +10
Общие Знания (Империум) +10	200	Умение	Общие Знания (Империум)
Обман +20	200	Умение	Обман +10
Запретные Знания (Варп) +20	200	Умение	Запретные Знания (Варп) +10
Логика	200	Умение	
Учёные Знания (Геральдика) +10	200	Умение	Учёные Знания (Геральдика)
Хорошая Репутация (Астропаты)	200	Талант	Общительность 50, Связи (Астропаты)
Усиленные Чувства (Вкус)	200	Талант	
Связи (Астра Милитариум)	200	Талант	Общительность 30
Пси Рейтинг 6	200	Талант	Пси Рейтинг 5
Быстрая Перезарядка	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Непоколебимая Вера	200	Талант	
Психическая Техника (x2)	300	Талант	
Вложенное Знание	500	Талант	Интеллект 40
Чувство Варпа	500	Талант	Навигатор или Пси Рейтинг, Психонаука, Восприятие 30
Благоволение Варпа	500	Талант	Сила Воли 35

Ранг 6 Улучшения Трансцендентного Астропата

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Обаяние +10	200	Умение	Обаяние
Командование	200	Умение	
Общие Знания (Империум) +20	200	Умение	Общие Знания (Империум) +10
Оценка	200	Умение	
Запугивание	200	Умение	
Логика +10	200	Умение	Логика
Учёные Знания (Геральдика) +20	200	Умение	Учёные Знания (Геральдика) +10
Амбидектрия	200	Талант	Ловкость 30
Усиленные Чувства (Обоняние)	200	Талант	
Искушённый	200	Талант	Сила Воли 30
Связи (Имперский Флот)	200	Талант	Общительность 30
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Уверенный Удар	200	Талант	НР 30
Психическая Техника (x2)	400	Талант	
Выучка с Ручным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Бастион Железной Воли	500	Талант	Пси Рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 40
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Улучшенное Чувство Варпа	500	Талант	Чувство Варпа
Психическая Дисциплина	500	Талант	
Выучка с Метательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 7 Улучшения Трансцендентного Астропата

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Трёп +10	200	Умение	Трёп
Обаяние +20	200	Умение	Обаяние +10
Химпользование	200	Умение	
Командование +10	200	Умение	Командование
Оценка +10	200	Умение	Оценка
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Логика +20	200	Умение	Логика +10
Учёные Знания (Легенды)	200	Умение	
Дух Власти	200	Талант	Общительность 30
Выхватить Оружие	200	Талант	
Быстрая Реакция	200	Талант	Ловкость 40
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Психическая Техника (x2)	500	Талант	
Вложенное Знание	500	Талант	Интеллект 40
Мощный Выстрел	500	Талант	НС 40
Полиглот	500	Талант	Интеллект 30, Общительность 30
Пси Рейтинг 7	500	Талант	Пси Рейтинг 6
Снайперский Выстрел	500	Талант	НС 30
Проводник Варпа	500	Талант	Пси Рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 50

Ранг 8 Улучшения Трансцендентного Астропата

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Трёп +20	200	Умение	Трёп +10
Химпользование+10	200	Умение	Химпользование
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Запугивание +20	200	Умение	Запугивание +10
Учёные Знания (Легенды) +10	200	Умение	Учёные Знания (Легенды)
Хорошая Репутация (Астра Милитариум)	200	Талант	Общительность 50, Связи (Астра Милитариум)
Хорошая Репутация (Имперский Флот)	200	Талант	Общительность 50, Связи (Имперский Флот)
Разрывной Выстрел	500	Талант	НС 40
Долг Превыше Смерти	500	Талант	Сила Воли 45
Бесстрашие	500	Талант	
Трудная Мишень	500	Талант	Ловкость 40
Железная Дисциплина	500	Талант	Сила Воли 30, Командование
Молниеносные Рефлексы	500	Талант	
Литания Ненависти	500	Талант	Ненависть
Выверенный Удар	500	Талант	НР 40, Уверенный Удар
Пси Рейтинг 8	500	Талант	Пси Рейтинг 7
Психическая Техника (x2)	500	Талант	
Спринт	500	Талант	
Быстрая Атака	500	Талант	НР 35
Парное Оружие (Стрелковое)	500	Талант	НС 35, Ловкость 35

Эксплоратор

«Поиск Знаний влечёт механикумов к звёздам; забытые археотехнологии и некаталогизированные звёздные явления манят меня, глас Омниссии ждёт моего засвиетельствования»

— Машинный Провидец Акула

Частью искатели приключений, частью воины или эмиссары Культа Машины Марса, но одно неизменно, эксплораторы – всегда техно-жрецы, бионически аугментированные слуги Адептус Механикус. Их задача – путешествовать в глубины неизведанного и раскапывать прах прошлого, приумножая знания и раскрывая секреты во славу Омниссии. Эксплораторы, во многом отличные от большинства служителей Машины, некоторыми из их товарищей рассматриваются как необходимое зло, в то время как другие считают этих исследователей жизненно необходимыми агентами Бога-Машины. Эксплораторы ведут свой Поиск Знаний среди звёзд, выискивая новую информацию и незарегистрированные феномены, забытые клады археотехнологии и неизвестные формы жизни. Все исследовательские станции Механикумов, корабли-первооткрыватели, аванпосты на любой дистанции от Мира-Кузницы, как правило, управляются Эксплораторами. Другая священная функция этих бесстрашных (и, почти всегда, безрассудных) людей – проникать в неоткрытые регионы галактики, как в составе флота Механикумов, так и присоединившись к домам вольных торговцев, которые несут их за пределы цивилизации в поиске будущего, и, что важнее, прошлого.

Философия Адептус Механикус крайне консервативна. По их мнению, прошлые достижения Тёмной Эры Технологий Человечества далеко превосходят всё что можно сделать сегодня. Только заново изучая древнее знание, найденное разбросанным среди звёзд, и тщательно собирая его вместе, Человек сможет снова достичь головокружительных высот развития. Попытки импровизации или адаптации рассматриваются большинством последователей Омниссии как предельное высокомерие. Представить, что кто-то может поставить себя выше знания Древних без риска впасть в их смертные грехи и повторить их тёмную судьбу, приведшую к ужасам Эпохи Раздора, это, для большинства служителей Омнисси, чистая глупость.

Эксплораторы же стремятся к большей независимости разума и дерзости мыслей, чем большинство последователи Культа Машины. У них часто есть свои секретные «ноу-хау» и произведения технического искусства, которые выходят далеко за пределы представлений скучных коллег. Многие техно-адепты – как правило, те, что моложе и провинциальнее – считают Эксплораторов, зачастую склонных нарушать границы мистических догм и не слишком жёстко следовать заповедям вечного учения, чужими для Культа Машины. Правда это или нет, несомненно, что, среди последователей Машины, Эксплораторы – те, кто находятся ближе всего к запретным технологиям ксеносов и грехам тёмного прошлого. Эксплораторы стоят ближе всех к неведомым угрозам, которые лишь немногие могут осмыслить. Нередко Эксплораторы, в попытке раскрыть тайны Вселенной, становились жертвами каких-то ксенотических догматов и отворачивались от жёсткой доктрины шестнадцати Универсальных Законов, заражались энграматическим кодом, который был изменен варпом, и теряли свои души в бездне Хаоса, или просто сходили с ума от переизбытка знания.

И, всё же, риск стоит награды. Эксплораторы в своем Поиске Знания нашли немало великих ценностей, а их роль во многих делах была ключевой для успеха и выживания Империума. Но бесчисленные исследователи нашли жестокую смерть во враждебной галактике, которую они изучали, а в некоторых, милосердно редких, случаях их необдуманное любопытство влекло катастрофические ужасы для всего Человечества.

Эксплоратора может привести в свиту вольного торговца древний долг торговой династии Культу Машины, взаимная выгода или простая удача. Какова бы ни была причина, Эксплоратор станет ценным членом компании вольного торговца, принеся ему пользу в виде секретной информации или мистического технического знания, навыков, выходящих далеко за пределы возможностей остальных членов команды, и, иногда, собственной разрушительной огневой мощи.

Начальные умения, таланты и Снаряжение

Начальные умения: Общие Знания (Культ Машины, Техника) (Инт), Запретные Знания (Археотех, Адептус Механиус) (Инт), Логика (Инт), Грамотность (Инт), Знание Языка (Двоичный Эксплораторский, Низкий Готик, Техно-лингва) (Инт), Техпользование (Инт), Ремесло (Техномат) (Инт)
Начальные черты: Имплантаты Механикус (см. стр. 429)
Начальные таланты: Выучка с Ручным Оружием (Универсальный), Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный), Логис Имплантат.
Начальное снаряжение: Болер или лазган лучшего качества или хэллган хорошего качества. Шоковый посох лучшего качества или силовой топор хорошего качества. Лёгкий панцирь силовика, мультиключ, скафандр, инъектор, священные мази, комби-инструмент, инфопланшет.
Эксплоратор также с начала игры имеет и контролирует одного фамильяра-сервочерепа (см. 163)

Схема улучшения характеристик персонажа

Характеристика	Простое	Продвинутое	Тренированное	Экспертное
Навык Рукопашной	250	500	750	1,000
Навык Стрельбы	250	500	750	1,000
Сила	100	250	500	750
Выносливость	100	250	500	750
Ловкость	500	750	1,000	2,500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	500	750	1,000	2,500
Сила Воли	250	500	750	1,000
Общительность	500	750	1,000	2,500

Ранг 1 Улучшения Эксплоратора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	Умение	
Общие Знания (Культ Машины)	100	Умение	
Общие Знания (Техника)	100	Умение	
Вождение (Наземный Транспорт)	100	Умение	
Запретные Знания (Археотех)	100	Умение	
Запретные Знания (Адептус Механикус)	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Логика	100	Умение	
Учёные Знания (Астромантия)	100	Умение	
Тайный Язык (Вольный Торговец)	100	Умение	
Тайный Язык (Техника)	100	Умение	
Взлом	200	Умение	
Техпользование	100	Умение	
Ремесло (Оружейник)	100	Умение	
Ремесло (Техномат)	100	Талант	
Автосангвинация	200	Талант	
Логис Имплантат	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	Имплантаты Механикус
Использование Механодендритов (Инструментальный)	500	Талант	
Выучка с Ручным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 2 Улучшения Экслоратора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Общие Знания (Культ Машины) +10	200	Умение	Общие Знания (Культ Машины)
Общие Знания (Техника) +10	200	Умение	Общие Знания (Техника)
Запретные Знания (Археотех) +10	200	Умение	Запретные Знания (Археотех)
Запретные Знания (Адептус Механикус) +10		Умение	Запретные Знания (Адептус Механикус)
Уклонение	200	Умение	
Логика +10	200	Умение	Логика
Медика	200	Умение	
Учёные Знания (Астромантия) +10	200	Умение	Учёные Знания (Астромантия)
Техпользование +10	200	Умение	Техпользование
Двоичный Код	200	Талант	
Использование Электрографа	200	Талант	
Привлечь Железо	200	Талант	Имплантаты Механикус
Заряд Люминена	200	Талант	Имплантаты Механикус
Просангвинация	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Искусный Стук	200	Талант	Интеллект 30
Вспомнить Всё	200	Талант	Интеллект 30
Магнитная Грация	500	Талант	Имплантаты Механикус
Выучка с Пистолетами (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 3 Улучшения Эксплоратора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование	200	Умение	
Общие Знания (Пространство Коронус)	200	Умение	
Общие Знания (Культ Машины) +20	200	Умение	Общие Знания (Культ Машины) +10
Общие Знания (Техника) +20	200	Умение	Общие Знания (Техника) +10
Общие Знания (Война)	200	Умение	
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Запретные Знания (Адептус Механикус) +20	200	Умение	Запретные Знания (Адептус Механикус) +10
Запретные Знания (Археотех) +20	200	Умение	Запретные Знания (Археотех) +10
Медика +10	200	Умение	Медика
Навигация (Планетарная)	200	Умение	
Техпользование +20	200	Умение	Техпользование +10
Ремесло (Эксплоратор)	200	Умение	
Резонансный Визг	200	Талант	Имплантаты Механикус
Шок Люминена	200	Талант	Имплантаты Механикус
Стальные Нервы	200	Талант	
Связи (Адептус Механикус)	200	Талант	Общительность 30
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Благославление Оружия	500	Талант	Имплантаты Механикус
Плоть Слаба 1	500	Талант	Имплантаты Механикус
Магнитное Превосходство	500	Талант	Магнитная Грация, Имплантаты Механикус

Ранг 4 Улучшения Эксплоратора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование +10	200	Умение	Химпользование
Общие Знания (Астра Милитариум)	200	Умение	
Общие Знания (Пространство Коронус) +10	200	Умение	Общие Знания (Пространство Коронус)
Общие Знания (Война) +10	200	Умение	Общие Знания (Война)
Вождение (Наземный Транспорт) +10	200	Умение	Вождение (Наземный Транспорт)
Вождение (Скиммер/Ховер)	200	Умение	
Медика +20	200	Умение	Медика +10
Учёные Знания (Астромантия) +10	200	Умение	Учёные Знания (Астромантия)
Учёные Знания (Химия)	200	Умение	
Ремесло (Пустотоплаватель)	200	Умение	
Тайная Полость	200	Талант	
Взрыв Люминена	200	Талант	Имплантаты Механикус
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (Техпользование)	200	Талант	
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Призвать Железо	500	Талант	Имплантаты Механикус, Привлечь Железо
Плоть Слаба 2	500	Талант	Плоть Слаба 1
Комплект Машинатора	500	Талант	Имплантаты Механикус
Использование Механодендритов (Оружейный)	500	Талант	Имплантаты Механикус
Ритуал Благоговения	500	Талант	Имплантаты Механикус

Ранг 5 Улучшения Эксплоратора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование +20	200	Умение	Химпользование +10
Общие Знания (Астра Милитариум) +10	200	Умение	Общие Знания (Астра Милитариум)
Общие Знания (Имперский Флот)	200	Умение	
Навигация (Планетарная) +10	200	Умение	Навигация (Планетарная)
Пилотирование (Авиация)	200	Умение	
Учёные Знания (Астромантия) +20	200	Умение	Учёные Знания (Астромантия) +10
Учёные Знания (Химия) +10	200	Умение	Учёные Знания (Химия)
Учёные Знания (Тактика Империалис)	200	Умение	
Ремесло (Археолог)	200	Умение	
Ремесло (Эксплоратор) +10	200	Умение	Ремесло (Эксплоратор)
Ремесло (Пустотоплаватель) +10	200	Умение	Ремесло (Пустотоплаватель)
Электрическая Поддержка	200	Талант	Имплантаты Механикус
Быстрая Перезарядка	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Плоть Слаба 3	500	Талант	Плоть Слаба 2
Выучка с Тяжёлым Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Вложенное Знание	500	Талант	Интеллект 40
Мастер Технопровидец	500	Талант	Техпользование +10, Имплантаты Механикус
Подражатель	500	Талант	
Ритуал Страха	500	Талант	Имплантаты Механикус

Ранг 6 Улучшения Эксплоратора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие Знания (Астра Милитариум) +20	200	Умение	Общие Знания (Астра Милитариум) +10
Общие Знания (Имперский Флот) +10	200	Умение	Общие Знания (Имперский Флот)
Навигация (Планетарная) +20	200	Умение	Навигация (Планетарная) +10
Пилотирование (Авиация) +10	200	Умение	Пилотирование (Авиация)
Пилотирование (Космический Корабль)	200	Умение	
Учёные Знания (Химия) +20	200	Умение	Учёные Знания (Химия) +10
Учёные Знания (Тактика Империалис) +10	200	Умение	Учёные Знания (Тактика Империалис)
Ремесло (Археолог) +10	200	Умение	Ремесло (Археолог)
Ремесло (Эксплоратор) +20	200	Умение	Ремесло (Эксплоратор) +10
Ремесло (Корабел)	200	Умение	
Ремесло (Пустотоплаватель) +20	200	Умение	Ремесло (Пустотоплаватель) +10
Контратака	200	Талант	НР 40
Железная Челюсть	200	Талант	Выносливость 40
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Мастер Клинка	500	Талант	НР 30, Выучка с Рукопашным Оружием (любое)
Снайперский Выстрел	500	Талант	НС 30
Энергетический Запас	500	Талант	Имплантаты Механикус
Яростный Натиск	500	Талант	НР 35
Плоть Слаба 4	500	Талант	Плоть Слаба 3
Ритуал Чистой Мысли	500	Талант	Имплантаты Механикус

Ранг 7 Улучшения Эксплоратора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Командование	200	Умение	
Общие Знания (Вольные Торговцы)	200	Умение	
Уклонение +20	200	Умение	Уклонение +10
Вождение (Шагоход)	200	Умение	
Оценка	200	Умение	
Запугивание	200	Умение	
Навигация (Звёздная)	200	Умение	
Учёные Знания (Нумерология)	200	Умение	
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Сокрушительный Удар	200	Талант	Сила 40
Хорошая Репутация (Адептус Механикус)	200	Талант	Общительность 50, Связи (Адептус Механикус)
Усиленные Чувства (выберите одно)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Выучка с Зажигательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Тяжёлым Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Мастер Хирургеон	500	Талант	Медика +10
Мощный Выстрел	500	Талант	НС 40
Быстрая Атака	500	Талант	НР 35
Стена Стали	500	Талант	Ловкость 35

Ранг 8 Улучшения Эксплоратора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование +10	200	Умение	Командование
Общие Знания (Вольные Торговцы) +10	200	Умение	Общие Знания (Вольные Торговцы)
Вождение (Шагоход) +10	200	Умение	Вождение (Шагоход)
Оценка +10	200	Умение	Оценка
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Навигация (Звёздная) +10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Учёные Знания (Нумерология) +10	200	Умение	Учёные Знания (Нумерология)
Усиленные Чувства (выберите одно)	200	Умение	
Железная Дисциплина	200	Талант	Сила Воли 30, Командование
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Расширенный Бионический Каркас	500	Талант	Комплект Машинатора
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Стрельба от Бедра	500	Талант	НС 40, Ловкость 40
Независимое Прицеливание	500	Талант	НС 40
Молниеносная Атака	500	Талант	Быстрая Атака
Меткий Стрелок	500	Талант	НС 35
Шаг в Сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение
Выучка с Метательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Парное Оружие (Стрелковое)	500	Талант	НС 35, Ловкость 35
Тактик Пустоты	500	Талант	Интеллект 35

Миссионер

«Принести Свет Императора во тьму; привести невежественных к пониманию Его на Земле, вот мое призвание и в нём я сею жизнь наравне рядом со смертью».

– Люминорием Мажорис Скент Талтос

Вне зависимости от местных доктринальных особенностей, многочисленных и разнообразных форм поклонения, миры Империума едины в вере в Бога-Императора Человечества. Адепты Экклезиархии обслуживают, поддерживают и укрепляют веру на более чем миллионе миров Империума, но именно подразделение, известное как Миссионарус Галактиа, несёт тем, кто окутан невежеством, слово Имперской Истины, истинную веру Человечества.

Миссионер,это концентрированная воля Экклезиархии, ходячий храм, облачённый в атрибуты своего призвания. Частью он – святой воин, частью – политик, а когда необходимо – судья, присяжный и палач. Его миссия: распространять учение Экклезиархии далеко за пределами Империума и обращать в истинную веру, используя слова, пули или уловки, потерянные человеческие миры, с которыми он столкнётся среди далёких звёзд.

Миссионеры, как правило, отправляется служить к вольным торговцам, полагая, что путешествие далеко за пределы имперского пространства представляет бесчисленные возможности для контактов и обращения потерянных человеческих цивилизаций или возвращения отколовшейся паствы. Однако, лишь немногие из служителей Экклезиархии интеллектуально или доктринально пригодны для подобного рода миссии.

Миссионеры должны быть готовы стать свидетелями таких еретических форм богослужения, которые бы вынудили любого кардинала отлучить от Имперского культа всю планету, и при этом оставаться спокойными. Их задача – изучение диковинных верований, которые исповедуют невежественные души, с которыми они сталкиваются, и разработка планов обращения этих несчастных в Имперскую веру. При успехе миссионеры отмечают мир в качестве цели для дальнейшего внимания со стороны своих соратников, а в худшем случае могут своим пером проклясть этот мир и обречь его на уничтожение. распространённый метод обращения – поиск параллелей между различными почитаемыми божествами и Имперскими святыми, в сочетании с поиском мельчайших отметин Губительных Сил, открытых или скрытых во лжи. Используя свои огромные умения красноречия и убеждения, миссионеры могут, например, проповедовать, что злая луна, которой поклоняется потерянная группа колонистов – это, на самом деле, Император, что они – эмиссары, пришедшие провести паству к заслуженной награде. Или же сказать аборигенам, что, когда они перестанут поклоняться своему слюнявому звероподобному богу, которому они жертвуют своих первенцев, и примут правду, тот будет убит святыми пехотинцами Императора.

Истинное мастерство миссионеров, это способность вовремя заметить и признать, что их искусство и методы не дают результата, и что нечто зловещее лежит в сердце веры местных жителей. Благодаря многолетнему опыту и природному таланту, они могут вовремя почувствовать запах заразы Хаоса или работу щупальца чужого. В таких случаях они, не колеблясь, посоветуют вольному торговцу уничтожить навсегда потерянных братьев с орбиты, взорвав их на благо всего человечества. И только очень глупый вольный торговец проигнорирует такие советы, ведь за спиной миссионера всегда стоит Министорум, обширная и мощная организация, которой мало кто осмелится перейти дорогу.

В дополнение к своей задаче обращения потерянных, миссионеры часто оказываются духовным лидерами того флота, который они сопровождают. Эта роль подходит им по своему духовному наполнению и влиянию, которое она предоставляет. Некоторые миссионеры являются исповедниками вольных торговцев, и становятся их самыми надёжными советниками, а другие закаляют души своих товарищей перед лицом тех отвратительных вещей, с которыми Исследователи сталкиваются вне света Императора; там, где слабый разум или огневая мощь не справляются.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: Общие знание (Империум, Имперская Вера) (Инт), Запретные Знания (Ересь) (Инт), Медика (Инт), Учёные Знания (Имперская Вера) (Инт), Знание Языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт)
Начальные таланты: Выучка с Ручным Оружием (Универсальный), Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный), Чистая Вера, Непоколебимая Вера.
Начальное Снаряжение: Цепной-меч хорошего качества или посох лучшего качества, огнемёт хорошего качества или лазган лучшего качества, флак броня гвардейца лучшего качества, робы Экклезиархии, ожерелье аквиллы, мощи, кадило и ладан, микро-наушник.

Схема улучшения характеристик персонажа

Характеристика	Простое	Продвинутое	Тренированное	Экспертное
Навык Рукопашной	100	250	500	750
Навык Стрельбы	500	750	1,000	2,500
Сила	250	500	750	1,000
Выносливость	250	500	750	1,000
Ловкость	250	500	750	1,000
Интеллект	500	750	1,000	2,500
Восприятие	250	500	750	1,000
Сила Воли	100	250	500	750
Общительность	100	250	500	750

Ранг 1 Улучшения Миссионера

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	Умение	
Обаяние	100	Умение	
Общие Знания (Экклезиархия)	100	Умение	
Общие Знания (Имперская Вера)	100	Умение	
Общие Знания (Империум)	100	Умение	
Уклонение	100	Умение	
Запретные Знания (Ересь)	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Медика	100	Умение	
Исполнитель (выберите одно)	100	Умение	
Учёные Знания (Имперская Вера)	100	Умение	
Тайный Язык (Экклезиархия)	100	Умение	
Тайный Язык (Вольный Торговец)	100	Умение	
Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное)	100	Талант	
Стальные Нервы	500	Талант	
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Непоколебимая Вера	200	Талант	
Выучка с Ручным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Зажигательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Чистая Вера	500	Талант	

Ранг 2 Улучшения Миссионера

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Трёп	200	Умение	
Обаяние +10	200	Умение	Обаяние
Общие Знания (Имперская Вера) +10	200	Умение	Общие Знания (Имперская Вера)
Общие Знания (Империум) +10	200	Умение	Общие Знания (Империум)
Обман	200	Умение	
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Запретные Знания (Ересь) +10	200	Умение	Запретные Знания (Ересь)
Медика +10	200	Умение	Медика
Учёные Знания (Имперская Вера) +10	200	Умение	Учёные Знания (Имперская Вера)
Броня Презрения	200	Талант	Сила Воли 40
Неистовство	200	Талант	
Ненависть (Пираты)	200	Талант	
Ортопраксия	200	Талант	
Сопротивление (Психические Техники)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Очищение и Искупление	500	Талант	Выучка с Зажигательным Оружием (Унив.)
Сокрушительный Удар	500	Талант	Сила 40
Божественное Служение	500	Талант	Чистая Вера

Ранг 3 Улучшения Миссионера

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Трёп +10	200	Умение	Трёп
Обаяние +20	200	Умение	Обаяние +10
Карабканье	200	Умение	
Общие Знания (Имперская Вера) +20	200	Умение	Общие Знания (Имперская Вера) +10
Общие Знания (Империум) +20	200	Умение	Общие Знания (Империум) +10
Обман +10	200	Умение	Обман
Запретные Знания (Инквизиция)	200	Умение	
Запретные Знания (Ересь) +20	200	Умение	Запретные Знания (Ересь) +10
Запугивание	200	Умение	
Медика +20	200	Умение	Медика +10
Боевая Ярость	200	Талант	Неистовство
Ненависть (Ксено-Раса—выберите одну)	200	Талант	
Вселить Гнев	200	Талант	Общительность 30
Связи (Рабочие)	200	Талант	Общительность 30
Сопротивление (Страх)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Безоружный Воин	200	Талант	HP 35, Ловкость 35
Выучка с Пистолетами (Универсальный)	500	Талант	
Очистить Нечистое	500	Талант	Чистая Вера

Ранг 4 Улучшения Миссионера

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Трёп +20	200	Умение	Трёп +10
Карабканье +10	200	Умение	Карабканье
Ловкач	200	Умение	
Обман +20	200	Умение	Обман +10
Уклонение +20	200	Умение	Уклонение +10
Запретные Знания (Инквизиция) +10	200	Умение	Запретные Знания (Инквизиция)
Запретные Знания (Мутанты)	200	Умение	
Розыск	200	Умение	
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Учёные Знания (Имперская Вера) +20	200	Умение	Учёные Знания (Имперская Вера) +10
Яростный Натиск	200	Талант	HP 35
Ненависть (Псайкеры)	200	Талант	
Вскочить	200	Талант	Ловкость 30
Литания Ненависти	200	Талант	Ненависть
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Быстрая Атака	500	Талант	
Нейтрализация	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Стойкость Кремня	200	Талант	Выносливость 40
Император Защищает	500	Талант	Чистая Вера
Выучка с Метательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 5 Улучшения Миссионера

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование	200	Умение	
Карабканье +20	200	Умение	Карабканье +10
Общие Знания (Экклезиархия) +10	200	Умение	Общие Знания (Экклезиархия)
Ловкач +10	200	Умение	Ловкач
Запретные Знания (Демонология)	200	Умение	
Запретные Знания (Инквизиция) +20	200	Умение	Запретные Знания (Инквизиция) +10
Запретные Знания (Мутанты) +10	200	Умение	Запретные Знания (Мутанты)
Розыск +10	200	Умение	Розыск
Запугивание +20	200	Умение	Запугивание +10
Тайный Язык (Нижние Палубы)	200	Умение	
Учёные Знания (Философия)	200	Умение	
Вниматльность	200	Умение	
Крепкий Орешек	200	Талант	Сила Воли 40
Семижильный	200	Талант	Выносливость 40
Ненависть (Мутанты)	200	Талант	
Мастер Клинка	500	Талант	HP 30, Выучка с Рукопашным Оружием (любое)
Непреклонный	500	Талант	Сила Воли 30, Сопротивление (Психические Техники)
Последний Герой	500	Талант	Стальные Нервы
Мастер Оратор	500	Талант	Общительность 30
Гнев Праведных	500	Талант	Чистая Вера

Ранг 6 Улучшения Миссионера

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование+10	200	Умение	Химпользование
Общие Знания (Экклезиархия) +20	200	Умение	Общие Знания (Экклезиархия) +10
Командование	200	Умение	
Запретные Знания (Мутанты) +20	200	Умение	Запретные Знания (Мутанты) +10
Учёные Знания (Философия) +10	200	Умение	Учёные Знания (Философия)
Внимательность +10	200	Умение	Внимательность
Поиск	200	Умение	
Плавание	200	Умение	
Напор Берсерка	200	Талант	
Контратака	200	Талант	HP 40
Двойная Команда	200	Талант	
Выхватить Оружие	200	Талант	
Ненависть (Преступность)	200	Талант	
Связи (Экклезиархия)	200	Талант	Общительность 30
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Благославенное Сияние	500	Талант	Чистая Вера, Божественное Служение, Император Защищает, или Гнев Праведных
Бесстрашие	500	Талант	
Мастер Хирургеон	500	Талант	Медика +10

Ранг 7 Улучшения Миссионера

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Химпользование+20	200	Умение	Химпользование+10
Командование +10	200	Умение	Командование
Ловкач +20	200	Умение	Ловкач +10
Вождение (Наземный Транспорт)	200	Умение	
Розыск +20	200	Умение	Розыск +10
Пилотирование (Авиация)	200	Умение	
Учёные Знания (Философия) +20	200	Умение	Учёные Знания (Философия) +10
Внимательность +20	200	Умение	Внимательность +10
Поиск +10	200	Умение	Поиск
Плавание +10	200	Умение	Плавание
Животноводство	200	Умение	
Дух Власти	200	Талант	Общительность 30
Амбидектрия	200	Талант	Ловкость 30
Крепкие Бицепсы	200	Талант	Сила 45
Хорошая Репутация (Экклезиархия)	200	Талант	
Железная Дисциплина	200	Талант	Сила Воли 30, Командование
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Железная Челюсть	500	Талант	Выносливость 40

Ранг 8 Улучшения Миссионера

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Вождение (Наземный Транспорт) +10	200	Умение	Вождение (Наземный Транспорт)
Пилотирование (Авиация) +10	200	Умение	Пилотирование (Авиация)
Поиск +20	200	Умение	Поиск +10
Плавание +20	200	Умение	Плавание +10
Животноводство +10	200	Умение	Животноводство
Хорошая Репутация (Рабочие)	200	Умение	Общительность 50, Связи (Рабочие)
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Мастер Боя	500	Талант	HP 30
Калечащий Удар	500	Талант	HP 50
Выучка с Тяжёлым Оружием (выберите одно)	500	Талант	
В Пасть Ада	500	Талант	Железная Дисциплина
Молниеносная Атака	500	Талант	Быстрая Атака
Выверенный Удар	500	Талант	HP 40, Уверенный Удар
Спринт	500	Талант	
Шаг в Сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение
Уверенный Удар	500	Талант	HP 30
Парное Оружие (Рукопашное)	500	Талант	HP 35, Ловкость 35
Мастер Безоружного Боя	500	Талант	HP 45, Ловкость 40 Безоружный Воин

Навигатор

"Заглядывая в варп, ты заглядываешь в бездну. Стремясь понять безумие, ты сам становишься безумным. Хуже всего – осознание того факта, что, пока ты силишься рассмотреть что-то в варпе, варп смотрит на тебя и смеётся".

– Картр Холлис, эмиссар Навис Нобилите

Без гена Навигатора и его носителей, Империум Человечества просто не мог бы существовать. В лучшем случае, контроль человечества над звёздами был бы ограничен теми планетами, которые способны полностью обеспечивать сами себя и несколькими разрозненными мелкими империями. Контакты с другими мирами были бы ограничены почти полностью, ибо путешествия между любыми звёздными системами, кроме самых близлежащих, были бы слишком тяжёлыми и слишком опасными. Без навигатора судно способно прыгать через варп лишь на несколько световых лет за раз, и то, точные вычисления для этого требуют громадных когитаторов на борту, а малейшие ошибки могут возыметь фатальные последствия для судна и каждой души на борту. Попытка пересечь без навигатора даже самое малое из межзвёздных пространств, не имея подробнейших и древнейших карт, большинством странников пустоты считается отчаянным безрассудством. Те же, кто действительно знают, какие ужасы скрываются за материальной вселенной, считают это самоубийством.

Навигатор – отпрыск одного из великих домов Навигаторов. Некоторые говорят, что эти рода старше самого Империума, другие считают, что они – творение самого Бога-Императора, созданное, когда тот ещё пребывал в своей смертной форме. Благодаря зависимости Империума от навигаторов, за тысячелетия они получили большую власть и влияние, но, в то же время, скованы соглашениями и традициями. Навигатору нечего желать, так как в реальности он зачастую раб своего положения. Благодаря варп-глазу, он в состоянии проникать за завесу между Материумом и Имматериумом, между реальностью и кошмарными царствами вне её пределов. Способный воспринимать меняющиеся контуры варпа и его невероятные течения, он может вести судно посредством своего мастерства и бесценной помощи света Астрономикона – выкованного Императором маяка, который пожирает души псайкеров и светит сквозь галактику с древней Терры. Жизнь Навигатора состоит из долга и служения своему клану, и многие из них даже не представляют иной жизни. Они никогда не чувствуют себя такими живыми, как тогда, когда они сидят в своем навигационном святилище, всматриваясь в безумные, закрученные глубины Имматериума, бросая свою волю и свой ум против хищных бурь энергии и мыслей, которые скрываются за тем, что другие называют реальностью.

Каждый Навигатор воспринимает варп полностью субъективным образом, как отражение его собственной уникальной природы, но даже такие, как они, не могут смотреть в бездну и встречать её в своей истинной форме, не опасаясь уничтожения души и разума. Некоторые воспринимают путешествие как путешествие по сокрушаемому штормом лесу, зная, что сбиться с пути, значит встретить ужасы, которые скрываются внутри. Другим, варп предстаёт бушующим морем, или пустыней, охваченной песчаной бурей, или изменчивым ночным городом, или миллионом других форм. По мере того, как навигаторы получают опыт и силы, абстракции исчезают, и они способен наблюдать истинный варп через поляризованное состояние – их третий глаз фильтрует ужас.

Но даже для тех, кто на генетическом уровне сконструирован так, чтобы встречать ужасы варпа, есть цена, которую нужно заплатить. Навигаторы, которые служили долгий срок, могут страдать от телесной недостаточности, подступающего безумия, а также возможных мутации, а в конечном итоге они становятся настоящими пленниками, зависящими от механизмов их святилища, поддерживающих их жизнь. И наоборот, те, кто только вступают на свою стезю, часто упиваются своим званием и богатством, щеголяя щегольскими манерами и мало заботясь о мелких проблемах или обыденных реалиях жизни в Империуме, зная, что для них такая жизнь это вещь, которая однажды пройдёт. Те, кто охвачен этим диким, почти нигилистическим отношением, часто служат на борту судна вольного торговца, бросаясь в тёмноту так, как будто они пытаются убежать от неумолимой, неотступной судьбы. Другие обязаны опасной службой своим скрытым проступкам или преступлениям против себе подобных, либо связью с позорной и, как говорят некоторые, запятнанной родословной. В независимости от особенностей самого Навигатора, он имеет важное значение для судна вольного торговца и ему даётся большая свобода, ибо если судно потеряет своего Навигатора за границей, оно и всё, кто находятся на его борту, безусловно пропали.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: Общие Знания (Навис Нобилите) (Инт), Запретные Знания (Навигаторы, Варп) (Инт), Грамотность (Инт), Навигация (Звёздная, Варп) (Инт), Психонаука (Вос), Учёные Знания (Астромантия) (Инт), Знание Языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт).
Начальные таланты: Навигатор, Выучка с Пистолетами (Универсальный).
Начальное Снаряжение: Хэллпистол лучшего качества или ручная пушка хорошего качества, металлический посох лучшего качества, ксено-ячеистая броня лучшего качества, колода Таро Императора, шёлковая головная повязка, одежды Нобилите, амулет, микро-наушник.

Схема улучшения характеристик персонажа

Характеристика	Простое	Продвинутое	Тренированное	Экспертное
Навык Рукопашной	500	750	1,000	2,500
Навык Стрельбы	250	500	750	1,000
Сила	250	500	750	1,000
Выносливость	250	500	750	1,000
Ловкость	500	750	1,000	2,500
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	100	250	500	750
Сила Воли	100	250	500	750
Общительность	500	750	1,000	2,500

Ранг 1 Улучшения Навигатора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	Умение	
Шифры (Семья Нобилите)	100	Умение	
Общие Знания (Навис Нобилите)	100	Умение	
Общие Знания (Имперский Флот)	100	Умение	
Запретные Знания (Навигаторы)	100	Умение	
Запретные Знания (Варп)	100	Умение	
Запугивание	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Навигация (Звёздная)	100	Умение	
Навигация (Варп)	100	Умение	
Психонаука	100	Умение	
Учёные Знания (Астромантия)	100	Умение	
Тайный Язык (Вольный Торговец)	100	Умение	
Тайный Язык (Навигаторы)	100	Умение	Общительность 30
Ремесло (Астрограф)	100	Умение	
Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное)	100	Талант	
Сопротивление (Страх)	200	Талант	
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Навигатор	500	Талант	
Выучка с Пистолетами (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 2 Улучшения Навигатора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Общие Знания (Навис Нобилите) +10	200	Умение	Общие Знания (Навис Нобилите)
Общие Знания (Имперский Флот) +10	200	Умение	Общие Знания (Имперский Флот)
Ловкач	200	Умение	
Обман	200	Умение	
Уклонение	200	Умение	
Запретные Знания (Навигаторы) +10	200	Умение	Запретные Знания (Навигаторы)
Запретные Знания (Варп) +10	200	Умение	Запретные Знания (Варп)
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Навигация (Звёздная) +10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Навигация (Варп) +10	200	Умение	Навигация (Варп)
Психонаука +10	200	Умение	Психонаука
Ремесло (Резчик)	200	Умение	
Пугающий Голос	200	Талант	
Искушённый	200	Талант	Сила Воли 30
Медитация	200	Талант	
Сила Навигатора	200	Талант	
Сопротивление (Психические Техники)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Чувство Варпа	500	Талант	Навигатор или Пси Рейтинг, Психонаука, Восприятие 30

Ранг 3 Улучшения Навигатора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Общие Знания (Навис Нобилите) +20	200	Умение	Общие Знания (Навис Нобилите) +10
Общие Знания (Имперский Флот) +20	200	Умение	Общие Знания (Имперский Флот) +10
Запретные Знания (Мутанты)	200	Умение	
Запретные Знания (Навигаторы) +20	200	Умение	Запретные Знания (Навигаторы) +10
Запретные Знания (Варп) +20	200	Умение	Запретные Знания (Варп) +10
Запугивание +20	200	Умение	Запугивание +10
Психонаука +20	200	Умение	Психонаука +10
Учёные Знания (Астромантия) +10	200	Умение	Учёные Знания (Астромантия)
Тайный Язык (Нижние Палубы)	200	Умение	
Ремесло (Астрограф) +10	200	Умение	Ремесло (Астрограф)
Тёмная Душа	200	Талант	
Декаданс	200	Талант	Выносливость 30
Предусмотрительность	200	Талант	Интеллект 30
Семижильный	200	Талант	Выносливость 40
Ненависть (Демоны)	200	Талант	
Сила Навигатора	200	Талант	
Паранойя	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 4 Улучшения Навигатора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование	200	Умение	
Ловкач +10	200	Умение	Ловкач
Обман +10	200	Умение	Обман
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Оценка	200	Умение	
Запретные Знания (Мутанты) +10	200	Умение	Запретные Знания (Мутанты)
Запретные Знания (Пираты)	200	Умение	
Допрос	200	Умение	
Навигация (Планетарная)	200	Умение	
Навигация (Варп) +20	200	Умение	Навигация (Варп) +10
Учёные Знания (Астромантия) +20	200	Умение	Учёные Знания (Астромантия) +10
Ремесло (Астрограф) +20	200	Умение	Ремесло (Астрограф) +10
Чуткий Сон	200	Талант	Восприятие 30
Сила Навигатора	200	Талант	
Связи (Аристократия)	200	Талант	Общительность 30
Сопротивление (Холод)	200	Талант	
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Талантливый (Психонаука)	200	Талант	
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Улучшенное Чувство Варпа	500	Талант	Чувство Варпа

Ранг 5 Улучшения Навигатора

Цена	Цена	Тип	Условия
Командование +10	200	Умение	Командование
Общие Знания (Пространство Коронус)	200	Умение	
Общие Знания (Вольные Торговцы)	200	Умение	
Ловкач +20	200	Умение	Ловкач +10
Обман +20	200	Умение	Обман +10
Уклонение +20	200	Умение	Уклонение +10
Оценка +10	200	Умение	Оценка
Запретные Знания (Мутанты) +20	200	Умение	Запретные Знания (Мутанты) +10
Запретные Знания (Пираты) +10	200	Умение	Запретные Знания (Пираты)
Запретные Знания (Ксеносы)	200	Умение	
Допрос +10	200	Умение	Допрос
Учёные Знания (Легенды)	200	Умение	
Дух Власти	200	Талант	Общительность 30
Броня Презрения	200	Талант	Сила Воли 40
Сила Навигатора	200	Талант	
Сопротивление (Жар)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (Навигация (Варп))	200	Талант	
Выучка с Ручным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Непреклонный	500	Талант	Сила Воли 30, Сопротивление (Психо Техники)

Ранг 6 Улучшения Навигатора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Общие Знания (Империум)	200	Умение	
Общие Знания (Пространство Коронус) +10	200	Умение	Общие Знания (Пространство Коронус)
Общие Знания (Вольные Торговцы) +10	200	Умение	Общие Знания (Вольные Торговцы)
Оценка +20	200	Умение	Оценка +10
Запретные Знания (Пираты) +20	200	Умение	Запретные Знания (Пираты) +10
Запретные Знания (Ксеносы) +10	200	Умение	Запретные Знания (Ксеносы)
Допрос +20	200	Умение	Допрос +10
Пилотирование (Космический Корабль)	200	Умение	
Учёные Знания (Легенды) +10	200	Умение	Учёные Знания (Легенды)
Учёные Знания (Оккультизм)	200	Умение	
Внимательность	200	Умение	
Ловкость Рук	200	Умение	
Плавание	200	Умение	
Крепкий Орешек	200	Талант	Сила Воли 40
Сила Навигатора	200	Талант	
Стальные Нервы	200	Талант	
Связи (Имперский Флот)	200	Талант	Общительность 30
Талантливый (Запугивание)	200	Талант	
Боевое Чутье	500	Талант	Восприятие 40

Ранг 7 Улучшения Навигатора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие Знания (Империум) +10	200	Умение	Общие Знания (Империум)
Общие Знания (Пространство Коронус) +20	200	Умение	Общие Знания (Пространство Коронус) +10
Общие Знания (Вольные Торговцы) +20	200	Умение	Общие Знания (Вольные Торговцы) +10
Запретные Знания (Ксеносы) +20	200	Умение	Запретные Знания (Ксеносы) +10
Пилотирование (Космический Корабль) +10	200	Умение	Пилотирование (Космический Корабль)
Учёные Знания (Легенды) +20	200	Умение	Учёные Знания (Легенды) +10
Учёные Знания (Оккультизм) +10	200	Умение	Учёные Знания (Оккультизм)
Внимательноть +10	200	Умение	Внимательность
Ловкость Рук +10	200	Умение	Ловкость Рук
Выживание	200	Умение	
Плавание +10	200	Умение	Плавание
Бой в Слепую	200	Талант	Восприятие 30
Двойная Команда	200	Талант	
Железная Дисциплина	200	Талант	Восприятие 30
Сила Навигатора	200	Талант	
Сопротивление (Яды)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Сокрушительный Удар	500	Талант	Сила 40
Бесстрашие	500	Талант	
Железная Челюсть	500	Талант	Выносливость 40

Ранг 8 Улучшения Навигатора

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие Знания (Империум) +20	200	Умение	Общие Знания (Империум) +10
Пилотирование (Космический Корабль) +20	200	Умение	Пилотирование (Космический Корабль) +10
Учёные Знания (Оккультизм) +20	200	Умение	Учёные Знания (Оккультизм) +10
Внимательность +20	200	Умение	Внимательность +10
Ловкость Рук +20	200	Умение	Ловкость Рук +10
Выживание +10	200	Умение	Выживание
Плавание +20	200	Умение	Плавание +10
Сила Навигатора	200	Талант	
Усиленные Чувства (Зрение)	200	Талант	
Меткий Стрелок	200	Талант	НС 35
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Мастер Клинка	500	Талант	НР 30, Выучка с Рукопашным Оружием (любое)
Разрывной Выстрел	500	Талант	НС 40
Снайперский Выстрел	500	Талант	НС 30
Хорошая Репутация (Аристократия)	500	Талант	Общительность 50, Связи (Аристократия)
Стрельба от Бедра	500	Талант	НС 40, Ловкость 40
В Пасть Ада	500	Талант	Железная Дисциплина
Полиглот	500	Талант	Интеллект 30, Общительность 30
Быстрая Атака	500	Талант	НР 35
Выучка с Метательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Сенешаль

"Ах, он загрузил пятьдесят тонн Неусалийской пшеницы, вы говорите? Очень интересно. По слухам, Неусалийский торговый маршрут захвачен орочьими пиратами, и всё же говорят, что лорд-капитан Халак честный человек, не так ли...? "

– Силас Квинит, фактотум Девы Войны

Эксперт по церемониям, знаток денег и торговли, виртуоз логистики, искушённый дипломат, мастер интриг и шпионажа; Сенешаль – человек, о котором мало говорят, но на которого с трепетом смотрят в каждом торговом доме те, кто боится вызвать его подозрение. Механизмы торговли и домашних дел не работают сами по себе, и именно руки Сенешаля лежат на рычагах – всегда точные, всегда осторожные, всегда бдительные.

Очень немногие вольные торговцы так же компетентны в мелочах торговли, как Сенешаль, ведь большинство торговцев пекуться лишь о судьбе своих глобальных планов. Они оставляют детали Сенешалям, полагая, что тот относится к каждому неявному риску торговых конфликтов так же внимательно, как архимилитант к опасностям боя. Каждая мелочь торговли, находящаяся в их зоне ответственности, знакома искусным Сенешалям лучше, чем писцам и маклерам, которых они используют для работы с астрономическими суммами, задействованными в делах дома вольного торговца. Те, кто к этому неспособен, редко долго занимают свой пост. Сенешалей окружает осязаемая аура профессионализма, такая, что лишь немногие подчинённые смеют перечить им, а те, с кем им приходится иметь дело – будь то начальник гавани или самовластный правитель – оказывают им должное уважение. Самый ценный дар Сенешалей, однако, заключается в их способности к безошибочной оценке тончайших степеней риска в любом из возможных торговых предприятий, и умении принять меры по устранению угроз.

Везде, где это возможно, Сенешали поддерживают жёстко контролируемую сеть контактов и шпионов, так что уже в течение нескольких часов по прибытии в знакомый порт они получают полное представление о местных торговых условиях, чтобы проконсультировать своего Вольного Торговца. Каждая деталь, которая может повлиять на бизнес, представляет интерес для Сенешаля: от суммы приданого, предлагаемого за брак с благородной особой и растущей цены на килограмм нарко-блица, до слухов о смертях и войнах далёких от их нынешней сферы.

Кроме того, многие Сенешали ценят «непосредственный» подход к своей работе, никогда полностью не доверяя сведениям, которые они не могут подтвердить сами. В результате, многие из них – мастера маскировки и обмана, способные чувствовать себя уверенно практически в любой ситуации. В то время как влиятельные и богатые ведут свои дела, Сенешаль остаётся в тени, нацепив личину "серого человека", наблюдая всё происходящее и оставаясь незамеченным. С хладнокровной уверенностью они стремятся распознать правду, лежащую за горячими выступлениями, утонченными манерами и враньем, рядящимся в благочестие или порок. Сенешаль, это и мудрый советник, и успешный торговец, и шпион, и гораздо большее.

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: Бартер (Об), Коммерция (Об), Общие Знание (Преступный Мир) (Инт), Обман (Об), Оценка (Инт), Запретные Знания (Археотех) (Инт), Розыск (Об), Грамотность (Инт), Знание Языка (Низкий Готик, Жаргон Торговцев) (Инт).
Начальные таланты: Выучка с Ручным Оружием (Универсальный), Выучка с Пистолетами (Универсальный).
Начальное Снаряжение: Хэллпистолет лучшего качества или Инферно пистолет обычного качества. Хэллган лучшего качества или болтер обычного качества. Ксено-ячеистая броня. Автоперо, инфопланшет, микронаушник, мульти-ключ, два комплекта мантий, синтекожа, хронограф, хамелеолиновый плащ.

Схема улучшения характеристик персонажа

Характеристика	Простое	Продвинутое	Тренированное	Экспертное
Навык Рукопашной	250	500	750	1,000
Навык Стрельбы	250	500	750	1,000
Сила	500	750	1,000	2,500
Выносливость	250	500	750	1,000
Ловкость	250	500	750	1,000
Интеллект	100	250	500	750
Восприятие	100	250	500	750
Сила Воли	500	750	1,000	2,500
Общительность	100	250	500	750

Ранг 1 Улучшения Сенешаля

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	Умение	
Бартер	100	Умение	
Коммерция	100	Умение	
Общие Знания (Преступный Мир)	100	Умение	
Обаяние	100	Умение	
Обман	100	Умение	
Переодевание	100	Умение	
Уклонение	100	Умение	
Оценка	100	Умение	
Запретные Знания (Археотех)	100	Умение	
Розыск	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Исполнитель (выберите одно)	100	Умение	
Тайный Язык (Вольные Торговцы)	100	Умение	
Взлом	100	Умение	
Тихое Движение	100	Умение	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Незаметный	200	Талант	
Выучка с Ручным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Пистолетами (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 2Улучшения Сенешаля

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика	200	Умение	Бдительность
Бартер +10	200	Умение	Бартер +10
Карабканье	100	Умение	
Коммерция +10	200	Умение	
Общие Знания (Администратум)	200	Умение	
Общие Знания (Пространство Коронус)	200	Умение	
Маскировка	200	Умение	
Запретные Знания (Ксеносы)	200	Умение	
Азартные Игры	200	Умение	
Учёные Знания (Архаика)	200	Умение	
Учёные Знания (Бюрократия)	200	Умение	
Учёные Знания (Легенды)	200	Умение	
Внимательность	200	Умение	
Тайный Язык (Администратум)	200	Умение	
Слежка	200	Умение	
Ловкость Рук	200	Умение	
Знание Языка (Высокий Готик)	200	Умение	
Техпользование	200	Умение	
Ремесло (Археолог)	200	Умение	
Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное)	100	Талант	

Ранг 3 Улучшения Сенешаля

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Бартер +20	200	Умение	Бартер +10
Трёп	200	Умение	
Кутёж	200	Умение	
Коммерция +20	200	Умение	Коммерция +10
Общие Знания (Адептус Механикус)	200	Умение	
Общие Знания (Империум)	200	Умение	
Ловкач	200	Умение	
Запретные Знания (Пираты)	200	Умение	
Допрос	200	Умение	
Учёные Знания (Астромантия)	200	Умение	
Учёные Знания (Геральдика)	200	Умение	
Поиск	200	Умение	
Тайный Язык (Нижние Палубы)	200	Умение	
Знание Языка (Эльдар)	200	Умение	
Выслеживание	200	Умение	
Ремесло (Астрограф)	200	Умение	
Выхватить Оружие	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	

Ранг 4 Улучшения Сенешаля

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Обаяние +10	200	Умение	
Химпользование	200	Умение	
Шифры (Вольный Торговец)	200	Умение	
Шифры (Преступный Мир)	200	Умение	
Общие Знания (Преступный Мир) +10	200	Умение	Общие Знания (Преступный Мир)
Общие Знания (Война)	200	Умение	
Обман +10	200	Умение	Обман
Переодевание +10	200	Умение	Переодевание
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Запретные Знания (Ересь)	200	Умение	
Вождение (Наземный Транспорт)	200	Умение	
Логика	200	Умение	
Учёные Знания (Химия)	200	Умение	
Ремесло (Лингвист)	200	Умение	
Декаданс	200	Талант	Выносливость 30
Талантливый (Коммерция)	200	Талант	
Меткий Стрелок	200	Талант	НС 35
Нейтрализация	200	Талант	
Вложенное Знание	500	Талант	Интеллект 40
Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 5 Улучшения Сенешаля

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Шифры (Жаргон Наёмников)	200	Умение	
Общие Знания (Администратум) +10	200	Умение	Общие Знания (Администратум)
Командование	200	Умение	
Маскировка +10	200	Умение	Маскировка
Вождение (Скиммер/Ховер)	200	Умение	
Оценка +10	200	Умение	Оценка
Запретные Знания (Инквизиция)	200	Умение	
Учёные Знания (Звери)	200	Умение	
Учёные Знания (Оккультизм)	200	Умение	
Тайный Язык (Военные)	200	Умение	
Взлом +10	200	Умение	Взлом
Тихое Движение +10	200	Умение	Тихое Движение
Ремесло (Летописец)	200	Умение	
Быстрая Реакция	200	Талант	Ловкость 40
Быстрая Перезарядка	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (Бартер)	200	Талант	
Вспомнить Всё	200	Талант	Интеллект 30
Снайперский Выстрел	500	Талант	НС 30
Ловкий Торгаш	500	Талант	

Ранг 6 Улучшения Сенешаля

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие Знания (Адептус Арбитрес)	200	Умение	
Маскировка +20	200	Умение	Маскировка +10
Обман +20	200	Умение	Обман +10
Взрывчатка	200	Умение	
Запретные Знания (Демонология)	200	Умение	
Пилотирование (Авиация)	200	Умение	
Учёные Знания (Правосудие)	200	Умение	
Взлом +20	200	Умение	Взлом +10
Вскочить	200	Талант	Ловкость 30
Чуткий Сон	200	Талант	Восприятие 30
Искушённый	200	Талант	Сила Воли 30
Подражатель	200	Талант	
Амбидектрия	200	Талант	Ловкость 30
Удар Асассина	200	Талант	Ловкость 40, Акробатика
Стальные Нервы	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Логис Имплантат	500	Талант	
Полиглот	500	Талант	Интеллект 30, Общительность 30
Снайпер	500	Талант	НС 40, Снайперский Выстрел
Шаг в Сторону	500	Талант	Ловкость 40, Уклонение

Ранг 7 Улучшения Сенешаля

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +10	200	Умение	Акробатика
Трёп +10	200	Умение	Трёп
Общие Знания (Пространство Коронус) +10	200	Умение	Общие Знания (Пространство Коронус)
Запретные Знания (Археотех) +10	200	Умение	Запретные Знания (Археотех)
Запретные Знания (Ксеносы) +10	200	Умение	Запретные Знания (Ксеносы)
Розыск +10	200	Умение	Розыск
Логика+10	200	Умение	Логика
Внимательность +10	200	Умение	Внимательность
Поиск +10	200	Умение	Поиск
Слежка +10	200	Умение	Слежка
Тихое Движение +20	200	Умение	Тихое Движение +10
Ловкость Рук+10	200	Умение	Ловкость Рук
Животноводство	200	Умение	
Двойная Команда	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Связи (выберите одно)	200	Талант	Общительность 30
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Мощный Выстрел	500	Талант	НС 40
Парное Оружие (Стрелковое)	500	Талант	НС 35, Ловкость 35
Слухи	500	Талант	Интеллект 40, Общительность 30

Ранг 8 Улучшения Сенешаля

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Акробатика +20	200	Умение	Акробатика +10
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Трёп +20	200	Умение	Трёп +10
Общие Знания (Пространство Коронус) +20	200	Умение	Общие Знания (Пространство Коронус) +10
Переодевание +20	200	Умение	Переодевание +10
Оценка +20	200	Умение	Оценка +10
Запретные Знания (Археотех)+20	200	Умение	Запретные Знания (Археотех)+10
Запретные Знания (Ксеносы) +20	200	Умение	Запретные Знания (Ксеносы) +10
Розыск +20	200	Умение	Розыск +10
Логика +20	200	Умение	Логика +10
Учёные Знания (Легенды) +10	200	Умение	Учёные Знания (Легенды)
Внимательность +20	200	Умение	Внимательность +10
Поиск +20	200	Умение	Поиск +10
Слежка +20	200	Умение	Слежка +10
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Двойной Выстрел	500	Талант	Ловкость 40, Парное Оружие (Стрелковое)
Выучка с Зажигательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Мастер Пистолетов	500	Талант	НС 40, Парное Оружие (Стрелковое)
Стрельба от Бедра	500	Талант	НС 40, Ловкость 40
Ас	500	Талант	Пилотирование, Ловкость 40

Мастер Пустоты

«Почему я должен хотеть стоять на земле? Она меня раздражает. Встречая звёздную тьму на палубе корабля, я ощущаю себя как дома. Святой Трон, всё остальное заставляет меня чувствовать себя застывшей мишенью!»

– Горман Геррус, Артиллерийский Мастер *Триумфа Св. Друза*

Мастер Пустоты – термин, используемый для обозначения профессионалов в одном или даже нескольких загадочных искусствах управления космическим судном. Как правило, эти люди служили на множестве постов, но им удивительно повезло: их умения распознали и позволили подняться через из матросов до самого верха. Мастеру Пустоты знаком каждый дюйм его судна, и даже холодное прикосновение безвоздушной пустоты не способно его сильно напугать, ведь он бессчётное число раз встречал ужасы космоса, дожив до того, чтобы суметь о них рассказать. Также как и корабли, на которых они служили, Мастера Пустоты могут сильно отличаться по характеру и поведению. Некоторые из них – суровые и правильные офицеры, отпрыски благороднейших флотских династий, в то время как другие – настоящие торгаши и лихие плуты с кораблей Хартистов, а некоторые – прирождённые контрабандисты, бродяги и пираты. Но каково бы ни было происхождение, их объединяет одно – совершенство навыков в областях, где они являются лучшими в своем деле, а также высокая стоимость их услуг и уважение, которое приносит им их работа.

Империум Человека – межзвёздная империя, охватывающия значительную часть Галактики. Его миры, системы и сектора соединены бесчисленными варп маршрутами – и разделены неописуемыми безднами и дикими штормами, бушующими по ту сторону реальности. Огромные флоты военных, торговых и исследовательских кораблей связывают это великое царство воедино, и некоторые из них так же велики и плотно заселены, как и земные города. Но даже среди тех, кто проводит свою жизнь в холодной тьме под защитой стальной обшивки кораблей, Мастера Пустоты являются редким племенем. Чтобы стать Мастером Пустоты, человек должен превзойти остальных и выделиться особым талантом и способностями. Каково бы ни было происхождение, будь он трюмным отбросом или же отпрыском известного героя, Мастер Пустоты должен заработать свой титул, символизирующий, что ему можно доверить жизни многих.

Мастер Пустоты может быть рулевым, мастерским канониром, или часовым корабельных сенсоров, но, какова бы ни была должность, он контролирует системы корабля так, как если бы они были продолжением его тела – в кризисной ситуации выживание корабля зависит от его навыков. В то время как среднестатистический человек в Империуме может пребывать в блаженном неведении или же быть носителем множества суеверий в отношении космических путешествий и тех, кто их осуществляет, люди, подобные Хозяевам Пустоты, в свою очередь, зачастую удивляются тем, кто привязывает себя к миру под своими ногами. Как – спрашивают они – может человеческое существо отдать себя рабству и заключению планетарной жизни, когда тёмное величие космоса ждёт героев, готовых с отвагой отправиться в странствие по его безбрежным просторам?

Начальные умения, таланты и снаряжение

Начальные умения: Общие Знания (Война, Имперский Флот) (Инт), Запретные Знания (Ксеносы) (Инт), Навигация (Звёздная) (Инт), Пилотирование (Космический Корабль, Авиация) (Лов), Учёные Знания (Астромантия) (Инт), Знание Языка (Низкий Готик) (Инт)
Начальные таланты: Выучка с Пистолетами (Универсальный), Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный), Стальные Нервы
Начальное Снаряжение: Моно-меч лучшего качества или силовой меч обычного качества. Ручная пушка лучшего качества или болт-пистолет обычного качества. Флак броня гвардейца. Микро-наушник, скафандр, благословлённый жетон корабля, противогаз, форма Имперского Флота или плащ бедняка, 2 бутылки амасека, пикт-рекодер, вокс-передачик.

Схема улучшения характеристик персонажа

Характеристика	Простое	Продвинутое	Тренированное	Экспертное
Навык Рукопашной	250	500	750	1,000
Навык Стрельбы	100	250	500	750
Сила	250	500	750	1,000
Выносливость	250	500	750	1,000
Ловкость	100	250	500	750
Интеллект	500	750	1,000	2,500
Восприятие	250	500	750	1,000
Сила Воли	100	250	500	750
Общительность	500	750	1,000	2,500

Ранг 1 Улучшения Мастера Пустоты

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность	100	Умение	
Общие Знания (Имперский Флот)	100	Умение	
Общие Знания (Война)	100	Умение	
Уклонение	100	Умение	
Вождение (Наземный Транспорт)	100	Умение	
Запретные Знания (Ксеносы)	100	Умение	
Азартные Игры	100	Умение	
Грамотность	100	Умение	
Навигация (Звёздная)	100	Умение	
Пилотирование (Авиация)	100	Умение	
Пилотирование (Космический Корабль)	100	Умение	
Учёные Знания (Астромантия)	100	Умение	
Внимательность	100	Умение	
Тайный Язык (Вольный Торговец)	100	Умение	
Ремесло (Пустотоплаватель)	100	Умение	
Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное)	100	Талант	
Стальные Нервы	100	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Выучка с Пистолетами (Универсальный)	500	Талант	
Выучка с Рукопашным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 2 Улучшения Мастера Пустоты

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Командование	200	Умение	
Общие Знания (Пространство Коронус)	200	Умение	
Общие Знания (Техника)	200	Умение	
Уклонение +10	200	Умение	Уклонение
Вождение (Скиммер/Ховер)	100	Умение	
Запретные Знания (Пираты)	200	Умение	
Запугивание	100	Умение	
Пилотирование (Авиация) +10	200	Умение	Пилотирование (Авиация)
Пилотирование (Космический Корабль) +10	200	Умение	Пилотирование (Космический Корабль)
Внимательность +10	200	Умение	Внимательность
Тайный Язык (Военные)	200	Умение	
Тайный Язык (Нижние Палубы)	200	Умение	
Техпользование	200	Умение	
Крепкий Орешек	200	Талант	Сила Воли 40
Ненависть (Пираты)	200	Талант	
Паранойя	200	Талант	
Выхватить Оружие	200	Талант	
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Нейтрализация	200	Талант	

Ранг 3 Улучшения Мастера Пустоты

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +10	200	Умение	Бдительность
Обаяние	200	Умение	
Шифры (Жаргон Наемников)	200	Умение	
Командование +10	200	Умение	Командование
Общие Знания (Адептус Арбитрес)	200	Умение	
Общие Знания (Астра Милитариум)	200	Умение	
Обман	200	Умение	
Навигация (Звёздная) +10	200	Умение	Навигация (Звёздная)
Пилотирование (Авиация) +20	200	Умение	Пилотирование (Авиация) +10
Пилотирование (Персональное)	200	Умение	
Пилотирование (Космический Корабль) +20	200	Умение	Пилотирование (Космический Корабль) +10
Знание Языка (Высокий Готик)	200	Умение	
Выживание	200	Умение	
Дух Власти	200	Талант	Общительность 30
Крепкие Бицепсы	200	Талант	Сила 45
Двойная Команда	200	Талант	
Семижильный	200	Талант	Выносливость 40
Быстрая Перезарядка	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Выучка с Ручным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 4 Улучшения Мастера Пустоты

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Карабканье	200	Умение	
Командование +20	200	Умение	Командование +10
Общие Знания (Империум)	200	Умение	
Уклонение +20	200	Умение	Уклонение +10
Пилотирование (Персональное) +10	200	Умение	Пилотирование (Персональное)
Учёные Знания (Правосудие)	200	Умение	
Ремесло (Оружейник)	200	Умение	
Ремесло (Корабел)	200	Умение	
Железная Дисциплина	200	Талант	Сила Воли 30, Командование
Искушённый	200	Талант	Сила Воли 30
Связи (Имперский Флот)	200	Талант	Общительность 30
Сопротивление (Страх)	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Талантливый (выберите одно)	200	Талант	
Безоружный Воин	200	Талант	НР 35, Ловкость 35
Ас	500	Талант	Пилотирование, Ловкость 40
Выучка с Тяжёлым Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Стрельба от Бедра	500	Талант	НС 40, Ловкость 40
Железная Челюсть	500	Талант	Выносливость 40
Выучка с Метательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	

Ранг 5 Улучшения Мастера Пустоты

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Бдительность +20	200	Умение	Бдительность +10
Общие Знания (Имперский Флот) +10	200	Умение	Общие Знания (Имперский Флот)
Общие Знания (Война) +10	200	Умение	Общие Знания (Война)
Взрывчатка	200	Умение	
Вождение (Наземный Транспорт) +10	200	Умение	Вождение (Наземный Транспорт)
Вождение (Скиммер/Ховер) +10	200	Умение	Вождение (Скиммер/Ховер)
Азартные Игры +10	200	Умение	Азартные Игры
Учёные Знания (Астромантия) +10	200	Умение	Учёные Знания (Астромантия)
Учёные Знания (Тактика Империалис)	200	Умение	
Взлом	200	Умение	
Бой в Слепую	200	Талант	Восприятие 30
Усиленные Чувства (Обоняние)	200	Талант	
Меткий Стрелок	200	Талант	НС 35
Ортопраксия	200	Талант	
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Стойкость Кремня	200	Талант	Выносливость 40
Мастер Боя	500	Талант	НР 30
Сокрушительный Удар	500	Талант	Сила 40
Выучка с Экзотическим Оружием (выберите одно)	500	Талант	
Яростный Натиск	500	Талант	НР 35

Ранг 6 Улучшения Мастера Пустоты

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Общие Знания (Имперский Флот) +20	200	Умение	Общие Знания (Имперский Флот) +10
Общие Знания (Пространство Коронус) +10	200	Умение	Общие Знания (Пространство Коронус)
Общие Знания (Война) +20	200	Умение	Общие Знания (Война) +10
Вождение (Наземный Транспорт) +20	200	Умение	Вождение (Наземный Транспорт) +10
Вождение (Скиммер/Ховер) +20	200	Умение	Вождение (Скиммер/Ховер) +10
Запретные Знания (Пираты) +10	200	Умение	Запретные Знания (Пираты)
Азартные Игры +20	200	Умение	Азартные Игры +10
Запугивание +10	200	Умение	Запугивание
Внимательность +20	200	Умение	Внимательность +10
Знание Языка (Эльдар)	200	Умение	
Ремесло (Пустотоплаватель) +10	200	Умение	Ремесло (Пустотоплаватель)
Животноводство	200	Умение	
Парное Оружие (Стрелковое)	500	Талант	НС 35, Ловкость 35
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Контратака	500	Талант	НР 40
Разрывной Выстрел	500	Талант	НС 40
Хорошая Репутация (Имперский Флот)	500	Талант	Общительность 50, Связи (Имперский Флот)
В Пасть Ада	500	Талант	Железная Дисциплина
Выучка с Зажигательным Оружием (Универсальный)	500	Талант	
Тактик Пустоты	500	Талант	Интеллект 35

Ранг 7 Улучшения Мастера Пустоты

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Обаяние +10	200	Умение	Обаяние
Общие Знания (Адептус Арбитрес) +10	200	Умение	Общие Знания (Адептус Арбитрес)
Общие Знания (Империум) +10	200	Умение	Общие Знания (Империум)
Общие Знания (Астра Милитариум) +10	200	Умение	Общие Знания (Астра Милитариум)
Обман +10	200	Умение	Обман
Запретные Знания (Пираты) +20	200	Умение	Запретные Знания (Пираты) +10
Запугивание +20	200	Умение	Запугивание +10
Навигация (Звёздная) +20	200	Умение	Навигация (Звёздная) +10
Навигация (Планетарная)	200	Умение	
Пилотирование (Персональное) +20	200	Умение	Пилотирование (Персональное) +10
Учёные Знания (Астромантия) +20	200	Умение	Учёные Знания (Астромантия) +10
Учёные Знания (Тактика Империалис) +10	200	Умение	Учёные Знания (Тактика Империалис)
Ремесло (Корабел) +10	200	Умение	Ремесло (Корабел)
Ремесло (Пустотоплаватель) +20	200	Умение	Ремесло (Пустотолаватель) +10
Амбидекстрия	200	Талант	Ловкость 30
Крепкое Телосложение (x2)	200	Талант	
Напор Берсерка	500	Талант	
Бесстрашие	500	Талант	
Неистовство	500	Талант	
Последний Герой	500	Талант	Стальные Нервы
Быстрая Атака	500	Талант	НР 35

Ранг 8 Улучшения Мастера Пустоты

Улучшение	Цена	Тип	Условия
Обаяние +20	200	Умение	Обаяние +10
Общие Знания (Адептус Арбитрес) +20	200	Умение	Общие Знания (Адептус Арбитрес) +10
Общие Знания (Империум) +20	200	Умение	Общие Знания (Империум) +10
Общие Знания (Астра Милитариум) +20	200	Умение	Общие Знания (Астра Милитариум) +10
Общие Знания (Техника) +10	200	Умение	Общие Знания (Техника)
Обман +20	200	Умение	Обман +10
Запретные Знания (Ксеносы) +10	200	Умение	Запретные Знания (Ксеносы)
Учёные Знания (Правосудие) +10	200	Умение	Учёные Знания (Правосудие)
Учёные Знания (Тактика Империалис) +20	200	Умение	Учёные Знания (Тактика Империалис) +10
Выживание +10	200	Умение	Выживание
Техпользование +10	200	Умение	Техпользование
Ремесло (Корабел) +20	200	Умение	Ремесло (Корабел) +10
Животноводство +10	200	Умение	Животноводство
Крепкое Телосложение	200	Талант	
Боевая Ярость	500	Талант	Неистовство
Мастер Клинка	500	Талант	НР 30, Выучка с Рукопашным Оружием(любое)
Независимое Прицеливание	500	Талант	НС 40
Молниеносная Атака	500	Талант	Быстрая Атака
Мощный Выстрел	500	Талант	НС 40
Мастер Безоружного Боя	500	Талант	НР 45, Ловкость 40, Безоружный Воин

Специальные Способности

Все карьеры в **Rogue Trader** также обладают уникальными спецспособностями помогающими выделиться.

Специальная Способность Вольного Торговца

Исключительный Лидер: Один раз за раунд Вольный Торговец может в качестве Свободного действия дать любому союзнику, которого он видит, и который может слышать его, +10% к любой проверке.

Способность Исключительный Лидер может быть использована лишь однажды за Стратегический Ход в Космическом Бою, причем Вольного Торговца должен видеть и слышать тот, к кому он обращается. Обычно это значит, что они оба должны находиться в той же локации на борту корабля (например, на мостике).

С помощью этой способности Вольный Торговец не может дать бонус себе.

Специальная Способность Архимилитанта

Мастер Вооружения: Выберите один (и только один!) класс оружия. Архимилитант получает бонус +10% к попаданию, +2 к урону, + 2 к инициативе, когда использует оружие выбранного класса в бою.

Специальные Способности Трансцендентного Астропата

Связан Душой с Императором: Трансцендентный Астропат был связан с Императором во время сложного ритуала на Терре. Трансцендентный Астропат получает +20 к Силе Воли когда сопротивляется Одержимости, в любой встречной проверке на Силу Воли против демона или когда делает проверку Силы Воли для сопротивления любому таланту, Психической Силе, специальной способности или другому эффекту, производимому демоном. Трансцендентный Астропат бросает дополнительный к10 во время проверки по таблице Угрозы Варпа и может выбрать один из результатов к10 по желанию.

Психические Силы: Трансцендентный Астропат начинает игру с доступом к техникам из Дисциплины Телепатия: базовой для него является Астральная Телепатия (см. стр. 179) и он может выбрать две дополнительные техники из Дисциплины Телепатия. Трансцендентные Астропаты начинают игру с Пси Рейтингом 2.

Видит без Глаз: ХотяТрансцендентный Астропат и слеп, у него есть странная спообность видеть и ощущать, используя свои сверхчувства. Трансцендентный Астропат функционально считается видящим нормально (видит всё, включая цвета и ограничения стен), однако не подвергается эффектам, затрагивающим его зрение, таким как ослепляющие гранаты и хамелеолин. Астропаты, однако, не обладают возможностью видить Неприкасаемых (см. стр. 175).

Специальная Способность Эксплоратора

Имплантаты Эксплоратора: Эксплоратор начинает игру с чертой Имплантаты Механикус (см. стр. 428) и может выбрать до двух дополнительных биоимплантатов (см. стр. 163) обычного качества. Он может потратить 200 ОО на улучшение качества одного из своих биоимплантатов (например, от обычного к хорошему за 200 ОО). Он может сделать то же до двух раз, и только при создании персонажа.

Специальная Способность Миссионера

Чистая Вера: Миссионер начинает игру с талантом Чистая Вера. См. стр. 114.

Специальные способности Навигатора

Глаз Варпа: Все Навигаторы начинают с силой Навигатора Распахнутый Взор, как описано в **Главе VII: Силы Навигатора** и могут выбрать одну дополнительную силу или улучшить уже существующую силу. По мере развития Навигатора, он может выбирать больше сил или улучшать существующие, выбирая Улучшение Сила Навигатора.

Блага Происхождения: Навигатор происходит из династии определённого типа, дающих ему ряд преимуществ и причуд. Династии, из которых может происходить Навигатор: Кочующие Дома, Властвующие Дома, Скрытые Дома или Отступнические Дома. Детали и эффекты этих родословных представлены в **Главе VII: Силы Навигатора** на странице 197.

Мутации Навигатора: Навигатор начинает игру с числом Мутаций Навигатора, определённых природой его родословной.

Специальная Способность Сенешаля

Искатель Знания: Сенешаль может потратить ОС чтобы автоматически преуспеть в любой проверке Шифров, Знания или Логики. Это означает, что проверка прошла за минимальное требуемое время. В дополнение, Сенешаль добавляет одну дополнительную Степень Успеха к любой проверке Коммерции, Розыска или Оценки.

Специальная Способность Мастера Пустоты

Выберите одно:

Мастер Космоса: Мастер Пустоты может перебросить любую проваленную проверку действия Манёвра (см. стр. 241) при управлении космическим кораблём.

Мастер Артиллерии: Мастер Пустоты может перебросить любую проваленную проверку действия Стрельбы (см. стр. 244) при управлении космическим кораблём.

Мастер Авгуров: Мастер Пустоты может перебросить любую проваленную проверку, включающий Обнаружение при управлении космическим кораблём.

Мастер Малых Судов: Мастер Пустоты может перебросить любую проваленную проверку Пилотирования на малом корабле (шаттл, тяжёлый подъёмник, штурмовик, истребитель, бомбардировщик и так далее).

Skills

- Получение умений
- Базовые и Продвинутые умения
- Описания умений

Глава III: Умения

«Нет почти ничего возможного, при надлежащем приложении трудолюбия и навыков. Способности и настойчивость приводят к великим результатам.»

– Карна Эриста, Мастер Схолы Прогениум

Умения в **Rogue Trader**, это важное отражение знаний и навыков Исследователя. Часть удовольствия отыгрыша Исследователя состоит в выборе того, какие умения тренировать и улучшать со временем, решая, как применить эти умения в различных игровых ситуациях. Эта часть содержит детальные описания каждого умения. Чтобы определить, может ли Исследователь получить умение или нет, сверьтесь с **Главой II: Карьерные Пути**. Информацию о том, как использовать умения при прохождении проверок умений, можно найти в **Главе IX: Игровой Процесс**.

Получение умений

«Никакое знание не исправит закостенелость ограниченного разума – для подтверждения достаточно взглянуть на наши Адептусы.»

– Крейн Вайзенси, вольный торговец

Все вновь созданные Исследователи начинают с набором стартовых умений, основанных на выборе Родного Мира и Карьерного Пути. Эти умения отражают знания и навыки Исследователей до начала их нынешних подвигов. Со временем, Исследователи зарабатывают Очки Опыта, которые могут быть потрачены на приобретение новых умений, или улучшение существующих. То, какие конкретно умения могут быть получены Исследователем на данном этапе его карьеры, определяется его Карьерным Путем.

Тренировка и Мастерство в умении

Когда Исследователь в первый раз получает умение, то говорится, что он изучил это умение. Иногда у Исследователя будет возможность получить одно и то же умение более одного раза. Когда Исследователь получает тренированное умение во второй раз, он получает Мастерство в умении, которое даёт бонус +10 ко всем проверкам умения. Если позже Исследователь получает то же умение в третий раз, его Мастерство в умении возрастает до +20. Исследователь не может получить одно умение больше трёх раз.

Базовые и Продвинутые умения

«Продвинутые методы – это просто-напросто те же основы, только с большей властью, влиянием и лэнс-батареями.»

– Первый Лейтенант Ксанед Кейс

Все умения разделены на две категории: Базовые и Продвинутые. Любой персонаж может использовать Базовые умения, даже если они не изучены (хотя изучение повышает шансы на успех их применения). Только персонажи с особым обучением могут использовать Продвинутые умения. Более информация о том, как проходить проверки умений находится **Главе IX: Игровой Процесс**.

Базовые умения

Базовые умения доступны для всех людей в галактике. Базовые умения настолько естественны, что персонаж может пытаться использовать их, даже если он их не изучал. Когда персонаж проходит проверку неизученного Базового умения, он использует половину значения связанной характеристики (округляется в меньшую сторону). Если персонаж обладает изученным Базовым умением, то он использует полное значение связанной характеристики.

Продвинутые умения

Продвинутые умения требуют очень специфичной тренировки или обучения, и относительно немногие люди в галактике могут получить их. В отличие от Базовых умений, Продвинутые нельзя использовать без изучения. Каковы бы ни были нетренированные способности и характеристики Исследователя, он никогда не сможет, например, понять язык Эльдар без выгод формального обучения.

Использование Продвинутых умений как Базовых

Иногда Исследователь имеет возможность использовать Продвинутые умения как Базовые – как правило из-за черты, полученной на Пути Происхождения персонажа. Проще говоря, это значит, что Исследователь может проходить проверки с этим умением, даже если он не изучил это умение. Такие проверки умений делаются по половине связанной характеристики (округленной в меньшую сторону), как если бы это было Базовое умение. Следует отметить, что есть разница между использованием Продвинутого умения в качестве Базового и получения тренировки в Продвинутом умении.

Таблица 3-1: Умения

Название умения	Тип	Характеристика	Дескриптор
Акробатика	Продвинутое	Ловкость	Движение
Бдительность	Базовое	Восприятие	Исследование
Бартер	Базовое	Общительность	Взаимодействие
Трёп	Продвинутое	Общительность	Взаимодействие
Кутёж	Базовое	Выносливость	
Обаяние	Базовое	Общительность	Взаимодействие
Химпользование	Продвинутое	Интеллект	Ремесленное, Расследование
Шифры†	Продвинутое	Интеллект	
Карабканье	Базовое	Сила	Движение
Коммерция	Продвинутое	Общительность	
Командование	Базовое	Общительность	Взаимодействие
Общие Знания†	Продвинутое	Интеллект	Расследование
Маскировка	Базовое	Ловкость	
Ловкач	Базовое	Ловкость	Движение
Обман	Базовое	Общительность	Взаимодействие
Взрывчатка	Продвинутое	Интеллект	Создание
Переодевание	Базовое	Общительность	
Уклонение	Базовое	Ловкость	
Вождение†	Продвинутое	Ловкость	Управление
Оценка	Базовое	Интеллект	Расследование
Запретные Знания†	Продвинутое	Интеллект	Расследование
Азартные Игры	Базовое	Интеллект	
Розыск	Базовое	Общительность	Расследование
Допрос	Продвинутое	Сила Воли	Расследование
Запугивание	Базовое	Сила	Взаимодействие
Воззвание	Продвинутое	Сила Воли	
Грамотность	Продвинутое	Интеллект	
Логика	Базовое	Интеллект	Расследование
Медика	Продвинутое	Интеллект	
Навигация†	Продвинутое	Интеллект	Исследование
Исполнитель†	Продвинутое	Общительность	
Пилотирование†	Продвинутое	Ловкость	Управление
Психонаука	Продвинутое	Восприятие	
Учёные Знания†	Продвинутые	Интеллект	Расследование
Внимательность	Базовое	Восприятие	
Поиск	Базовое	Восприятие	Исследование
Секретный Язык†	Продвинутое	Интеллект	
Взлом	Продвинутое	Ловкость	Исследование
Слежка	Продвинутое	Ловкость	
Тихое Движение	Базовое	Ловкость	Движение
Ловкость Рук	Продвинутое	Ловкость	
Знание Языка†	Продвинутое	Интеллект	
Выживание	Продвинутое	Интеллект	Исследование
Плавание	Базовое	Сила	Движение
Техпользование	Продвинутое	Интеллект	Исследование
Выслеживание	Продвинутое	Интеллект	Исследование
Ремесло†	Продвинутое	Интеллект	Ремесленное, Исследование
Животноводство	Продвинутое	Интеллект	

† Означает наличие групп умения

Дескрипторы умений

Некоторые умения распадаются на широкие категории, использующие общие правила. Эти дескрипторы позволяют и МИ и игрокам определять соответствующую секцию правил в **Главе IX: Игровой Процесс** с целью разрешения вопросов использования умений. Эти категории включают: Создание, Исследование, Взаимодействие, Расследование, Движение и Управление.

Ремесленные умения

Умения с дескриптором Ремесленное позволяют персонажу создавать предметы из деталей или необработанного материала. Для создания предмета, у персонажа должны быть необходимые материалы, инструменты, рабочее место, время и умение – всё определяется МИ. Затем персонаж проходит соответствующую проверку умения как Длительное действие. При успехе, он создаёт предмет. Качество/законченность/полезность предмета возрастают с каждой степенью успеха. Провал на три степени означает, что в процессе часть материала была испорчена. Провал на пять или более степеней означает, что все материалы были испорчены.

Умения Исследования

Умения с дескриптором Исследование могут быть использованы во время Испытаний Исследования. Эти задания часто продолжительны и трудны, и их выполнение лучше всего осуществляется, когда каждый из Исследователей вносит свой вклад в зависимости от специализации. Более подробную информацию о Испытаниях Исследования смотри на странице 300.

Умения Взаимодействия

Все умения с дескриптором Взаимодействие включают взаимоотношения с окружающими. В результате, умения Взаимодействия обычно требуют Встречных проверок (см. стр. 262). Сложность проверок таких умений зависит от отношения индивидов к Исследователю, определяемого МИ в соответствии с обстоятельствами встречи. Смотри **Главу X: Мастер Игры** для большей информации о расположении НИП.

Умения Расследования

Большинство умений с дескриптором Расследование позволяют Исследователю собирать информацию из разных источников, а также требуют Длительных проверок в случае, если Исследователь ищет зацепки в архивах корабля или в когитаторе соперника. МИ устанавливает период времени, необходимый для прохождения проверки, в соответствии с руководством на странице 301, так как собрание воедино работ ксенофилософа занимает значительно больше времени, чем допрос лакея местного криминального барона.

Умения Передвижения

Все умения с дескриптором Движение связаны с мобильностью Исследователя, начиная с перепрыгивания через пропасти и кончая выкарабкиванием из них, если он не смог их пересечь. Это включает в себя способность проходить через, сквозь, по-над или между окружением Исследователя.

Умения Управления

Если умение включает транспортировку, будь то скромный наземный транспорт или могучий космический корабль, то оно получает дескриптор Управления. Эти умения позволяют Исследователю водить или пилотировать множество средств передвижения.

Группы умений

Некоторые умения сопровождаются группами связанных умений. Для краткости, эти группы умения перечислены в одном списке, но каждый должен быть получен и использован в отдельности. Например, Пилотирование (Авиация) и Пилотирование (Космические Корабли) – это два разных умения, и тренировка одного не даёт тренировки в другом.

Описания умений

«Прокладывание пути через циклоны варп-штормов прекрасно оттачивает навыки. О, Эмпирей дали нам такой изысканный спорт.»

– Шамира Вишан, навигатор

Ниже представлены описания всех умений, как Базовых, так и Продвинутых, в одном разделе:

Акробатика (Продвинутое, Движение)

Ловкость

Тренировка акробатики дополняет природную ловкость Исследователя, позволяя исполнять такие искусные трюки, о которых менее атлетичный не может даже и мечтать. Прыжки между мостиками в двигательном отсеке и перелеты над головами низких противников возможны с помощью этого умения. Сложность проверки зависит от сложности исполняемого трюка. И уклонение от ног разъярённого ксеноса, и прыжки с камня на камень над бурлящем потоком магмы – это значительные испытания. Чем больше получено Степеней Успеха, тем более стильным или драматичным станет конечный результат.

Использование умения: Полное действие, если не указано иное.

Специальное использование: Отрыв

При использовании в бою действия Отрыв, Исследователь может пройти проверку Акробатики чтобы снизить его до Полудействия.

Специальное Использование: Подпрыгнуть и Перепрыгнуть

Проверка Акробатики может заменить проверку Ловкости когда прыгаете или проверку Силы, когда перепрыгиваете в соответствии с правилами на странице 304.

Бдительность (Базовое, Исследование)

Восприятие

Бдительность отражает подсознательную способность Исследователя реагировать на вещи, которые его сознание может не воспринять. Он может использовать это умение, чтобы приметить угрозы – такие как засады, ловушки или умело скрытые объекты, или малейшие изменения в окружении – такие как слабые вибрации обшивки палубы или запах рециркулирующего воздуха. При использовании Бдительности против оппонента это всегда Встречная проверка. Это использование включает обнаружение засад, нахождение ловушек и прочее, включающее действия другого персонажа. Однако, попытки обнаружить факторы окружающей среды – это Стандартная проверка. Также ответственно за восприятие следов запахов, движения и подобного.

Использование умения: Свободное действие, исполняемое как реакция на что-то.

Бартер (Базовое, Взаимодействие)

Общительность

Умение Бартер позволяет Исследователю торговать по лучшим ценам или в обмен на имущество и услуги. Он может изменить модификатор Приобретения на предметы, для которых цена не установлена, но которые являются предметом торга. Значит, Исследователь не может использовать умение для смены стоимости прометия на складе Астра Милитариум, но, однозначно, может использовать его для торга с представителями Дома Димико по поводу экипировки своей персональной гвардии болтерами ручной работы. Все проверки Бартера Встречные, так как они по своей природе требуют взаимодействия.

Бартер может быть иногда использован при прохождении проверок Приобретения.

Использование умения: Типичная проверка Бартера занимает примерно 5 минут, но тонкие взаимоотношения и сложные переговоры могут потребовать Длительной проверки.

Трёп (Продвинутое, Взаимодействие)

Общительность

Трёп позволяет Исследователю тянуть время, запутывая или меняя ход беседы. Проверки умения Трёпа всегда Встречные против Силы Воли цели, или Внимательности, если цель активно подозревает использование этой тактики. Выигрыш Встречной проверки отображает ошеломленное бездействие оппонента на весь раунд. За каждую степень успеха, Исследователь добивается остолбенения цели на дополнительный раунд. Проигрыш Встречной проверки означает, что все вовлечённые могут действовать нормально.

Некоторые таланты позволяют Исследователю использовать Трёп против нескольких противников. Однако, даже без этих талантов, он может влиять на число целей, равное своему Бонусу Общительности, если смог выиграть Встречную проверку. Если группа целей имеет одинаковые характеристики Силы Воли, МИ может сделать один бросок за всю группу, чтобы сэкономить время.

В то время как оппоненты Исследователя сбиты с толка его болтовней, они не будут бездействовать пред лицом очевидной опасности или приготовлений к нанесению им вреда. Персонаж и его цель должны говорить на одном языке или проверка провалится автоматически.

Использование умения: Полное действие.

Кутёж (Базовое)

Выносливость

Проверка Кутёжа используется для сопротивления эффектам алкоголя и наркотиков. Те, кто часто потребляют вещества, становятся устойчивы к их воздействию, сохраняя чистую и ясную голову, в то время как остальные вокруг стола обнаруживают, что их суждения запутаны, а способности снижены. Исследователь проходит проверку умения всякий раз, когда испытывает эффекты воздействия алкоголя или сходных интоксикантов.

Каждый раз, когда он будет испытывать эффект интоксикантов, пройдите проверку Кутежа. Провал означает, что он получает уровень Усталости или испытывает сторонние эффекты, вызванные поглощенной субстанцией. Если он теряет сознание, то остаётся в отключенном состоянии на 1к10 часов, минус его бонус Выносливости (минимум на 1 час).

Использование умения: Свободное действие, исполняемое всякий раз, когда Исследователь принимает вещества.

Обаяние (Базовое, Взаимодействие)

Общительность

Исследователь может проходить проверку Обаяния, чтобы улучшить мнение окружающих о нём. Он использует умение Обаяние, когда хочет заставить индивида или группу лиц изменить своё мнение, отношение или убедить их сделать что-то. Все проверки Обаяния – Встречные против Силы Воли и могут воздействовать на количество оппонентов, равное Бонусу Общительности. Цели должны иметь возможность ясно видеть и слышать персонажа, и должны общаться на одном языке.

Использование умения: 1 минута.

Специальное Использование: Вдохновить

Те, кто занимают властное положение, могут использовать умение Обаяние, чтобы вдохновить группу при прохождении проверки, как с позитивным, так и с негативным усилением. Успех предоставляет Бонус +10 к следующей проверке умений для мотивированной группы. Так, корабельный жрец может вдохновить артиллеристов на великие свершения, а Эксплоратор может ускорить работу тех-адептов под своим командованием, вселив в них страх пред Омниссии. При использовании на борту корабля во время боя, это называется действием «Навались!» (см. стр. 247).

Персонажи могут также использовать это умение для Длительной проверки по повышению Боевого Духа на корабле (см. стр. 256).

Химпользование (Продвинутое, Расследование)

Интеллект

Умение Химпользование позволяет Исследователю безопасно обнаруживать, обрабатывать и подготавливать разнообразные химикаты, токсины, яды и наркотики. В то время как Химпользование включает использование и базовые манипуляции с веществами, умение Ремесло (Химик) отвечает за их изготовление из базовых компонентов.

Успех в умении Химпользование, модифицированный соответствующей сложностью задействованных химикатов или веществ, означает, что оно было составлено корректно в соответствии с намеченным эффектом. Провал отражает, что доза ингредиентов была потрачена без успеха. См. **Глава V: Арсенал** для большей информации о наркотиках, химикатах и их эффектах.

При использовании медицинского инъектора или нартециума проверка умения при применении лекарства или антидота снижается до Полудействия.

Использование умения Химпользования для применения особо сложных токсинов или веществ является Длительной проверкой с продолжительностью и сложностью, устанавливаемой МИ.

Использование умения: Полное действие

Шифры (Продвинутое)

Интеллект

Группы умения: Вольный Торговец, Жаргон Наемников, Дом Навигаторов, Знаки Астропатов и Преступный Мир.

Многие группы и организации используют шифры как секретный, «стенографический» код для быстрого обмена общими идеями, предупреждениями или информацией. Исследователь может использовать и понимать сигналы рук, физической маркировки или других неуловимых жестов, исполняемых, чтобы выразить некоторые мысли.

Проверки умений не требуются для того чтобы оставлять или читать базовые сообщения, но необходимы, чтобы вступать в коммуникацию или дешифровать сложные значения и знаки, затуманившиеся с прошествием времени.

Вольные Торговцы: Каждый торговец, судно, или флот создаёт свой собственный код, что помогает координировать переговоры и хранить секреты от других торговцев или властей.

Жаргон Наёмников: В Галактике существует множество рот наёмников, и у каждой есть укороченный, срезанный боевой язык для приказов и команд. Хотя есть некоторые совпадения, каждый по существу уникален.

Кодировки Нобилите: Истории скрытных семей Навигаторов уходят в прошлое на тысячелетия, и многие используют языки или диалекты давно мёртвые для современных ушей. Каждая семья использует свой специфический язык, связанный с её историей.

Символика Астропата: В соответствии с сенсорными изменениями, вызванными связыванием души, этот особый язык имеет компоненты на многих уровнях, включая шёпоты разума.

Преступный Мир: Криминальные лорды использовали шифры с незапамятных времен, и со временем их изощренность только возрастала. Каждая организация использует шифры, чтоб получить преимущества над конкурентами.

Использование умения: Полное действие.

Карабканье (Базовое, Движение)

Сила

С помощью умения Карабканье Исследователь может подниматься или спускаться по веревкам, трубам и, как натуральным, так и искусственным стенам. Это умение не используется для лестниц и легко достижимых путей, но необходимо при подъёме без готовых опор или других хоть каких-то дополнительных условий. Состояние поверхности или предмета и условия окружающей среды могут давать дополнительные бонусы или штрафы. Значительно труднее подняться по оледеневшей скале в метель, чем по переборкам корабля, пересеченным трубами и проводами. Успешная проверка позволяет персонажу спускаться или подниматься на дистанцию половину его Полушага. Детали о умении Карабканье смотри в **Главе IX: Игровой Процесс**.

Использование умения: Полудействие.

Командование (Базовое)

Общительность

Исследователь использует умение Командование как для управления отдельными индивидами, находящимися под его властью, так и целыми группами, в случае особых приказов – таких как приведение корабля в боевое положение. Это умение воздействует только на тех, кто находится в подчинении Исследователя. Успешная проверка умения Командования обозначает, что приказания исполнены в точности. Провал проверки умения при использовании на индивида, просто означает, что он не подчинился указаниям Исследователя, хотя дополнительные Степени Провала могут отображать, что индивид принял задание, реально не собираясь его делать, или по-своему проинтерпретировал приказ или даже предпринял обратные действия. При командовании группами, степени успеха или провала отразят увеличение или уменьшение времени, необходимого для исполнения приказа. Три или более степени провала ввергают подчиненных в смущенное бездействие.

Проверка умения Командование может влиять на количество целей, равное Бонусу Общительности Исследователя. Они должны иметь возможность видеть и слышать командующего, хотя это может быть сделано с использованием вокс- или пикт- передатчика, и приказание при этом должно производиться на общем для них языке.

Использование умения: Полудействие для простых команд, Полное действие для более сложных действий.

Коммерция (Продвинутое)

Общительность

Исследователь может использовать Коммерцию, чтобы организовывать коммерческие предприятия, обсуждать контракты и создавать торговые сети. Коммерция может быть Встречной проверкой, ставящим умение Коммерции персонажа против одной из нескольких возможностей, в зависимости от ситуации: для переговоров, проводится проверка умения персонажа против умения Коммерции оппонента, а при попытке провести, это будет проверка против Внимательности оппонента. Это также может быть и стандартной проверкой умения, отображающей познания, сопряжённые с управлением коммерческими предприятиями – при отсутствии других персонажей, действующих специально против Исследователя. Коммерция – ключевой умение при использовании Фактора Прибыли Исследователей для Приобретений (см. стр. 310).

Время, необходимое для проверки Коммерции различается от мгновенного, при вспоминании деталей недавнего дела, до месяцев, необходимых для построения сложной финансовой сети.

Использование умения: Различное (см. Приобретение, стр. 310).

Общие Знания (Продвинутое, Расследование)

Интеллект

Группы умения: Адептус Арбитрес, Адептус Астра Телепатика, Адептус Механикус, Администратум, Экклезиархия, Имперская Вера, Астра Милитариум, Имперский Флот, Империум, Пространство Коронус, Навис Нобилите, Вольные Торговцы, Технология, Война.

Умение Общих Знаний позволяет исследователю вспоминать общую информацию, процедуры, структуры, традиции, известных личностей и суеверия определённого мира, группы, организации или расы. Умение отличается от Учёных Знаний, которые отражают научные познания, и Запретных Знаний, которые включают осужденные учения. Общие Знания работают с основной информацией, выученной благодаря длительному контакту с культурой или зоной. МИ решает, какую дополнительную информацию следует предоставить за дополнительные Степени Успеха.

Адептус Арбитрес: Знание различных родов войск и подразделений Арбитрес, включая подробности ранговой структуры, общих процедур и основ Имперского Правосудия.

Адептус Астра Телептика: Знание о том, как Адептус Терра набирают и обучают псайкеров, и как Астропаты используются по Империуму, а также основы отправки и получения астро-телепатических сообщений.

Адептус Механикус: Общее понимание символов и практик Адептус Механикус, их иерархии, идентифицируемых рангов и Шестнадцати Универсальных Законов.

Администратум: Широкое знание запутанных работ, правил, традиций и предписаний Адептус Администратум.

Экклезиархия: Понимание структуры Адептус Министорум и его роли в поклонении Императору.

Имперская Вера: Знание ритуалов, практик и персон Имперского Культа, самых распространённых обрядов, фестивалей и праздников во славу Императора.

Астра Милитариум: Базовая информация о системе рангов, логистике, структуре, основных тактических и стратегических практиках Астра Милитариум, а также о её наиболее славных полках.

Имперский Флот: Базовая информация о рангах, обычаях, униформе и конкретных традициях Имперского Флота, о его известных адмиралах и кораблях.

Империум: Знание сегментумов, секторов и наиболее известных миров Империума.

Пространство Коронус: Информация, затрагивающая общую астрографию Пространства, включая известные варп проходы, регионы и легенды о том, что можно здесь найти.

Навис Нобилите: Информация о размерах, обычаях, одеяниях и главенствующих фигурах семей Навигаторов.

Вольные Торговцы: Представление о наиболее славных Торговых Патентах, их носителях и судах, им принадлежащих.

Техника: Понимание простых литаний и ритуалов успокоения и умиротворения духов машины.

Война: Знание о великих битвах, известных командующих, героях и известных стратегиях, использованных Империумом во множестве кампаний.

Использование умения: Свободное действие.

Маскировка (Базовое)

Ловкость

Умение Маскировка используется для того, чтобы прятать вещи – от малых предметов до космических кораблей, или скрывать предметы на теле самого персонажа. Использование умения требует подходящей среды для того, чтобы запрятать объект: здания и деревья для малого шаттла или астероидное поле и космическая аномалия для судна. Проверка Маскировки всегда Встречная, против Бдительности или Внимательности оппонента. Маскировка отражает активные попытки провалить поиск, осуществляемый другим персонажем.

Если персонаж или объект абсолютно неподвижен, то он получает бонус +10 при проверке умения.

Использование умения: Полудействие

Ловкач (Базовое, Боевое)

Ловкость

Исследователи с умением Ловкач могут использовать свою природную гибкость, чтобы выбраться из пут, просочиться сквозь проход, слишком узкий для нормального перемещения, или проникнуть в зоны, которые кажутся слишком малыми для их тел. Умение также предоставляет альтернативу грубой силе в борьбе.

Использование умения: Полное действие, если не указано другое.

Специальное Использование: Выбраться из Пут

Исследователь может пройти проверку Ловкача на то, чтобы освободиться от веревок. Это Встречная проверка, ставящий умение Ловкача против проверки характеристики Интеллект оппонента. Качество веревок и время, необходимое на их использование также влияет на сложность проверки. Сбрасывание адамантиевых кандалов, добросовестно установленных охотником за головами, может оказаться непосильной задачей, но гораздо проще выскользнуть из грубых веревок, которые в спешке завязал дикий абориген, особенно после того, как вы смажете жиром грокса свои запястья.

Выскальзывание из пут требует одной минуты, и каждая Степень Успеха снижает это время на 10 секунд.

Специальное Использование: Вырваться из Захвата

Если оппонент схватил Исследователя во время боя, он может вырваться, используя умение Ловкача. Проведите Встречную проверку умения Ловкач против проверки характеристики Силы оппонента. Успех означает, что Исследователь вырвался, провал означает, что он остался захваченным.

Специальное Использование: Просочиться

Исследователь может пройти проверку Ловкача, чтобы пролезть через узкое место, такое как служебный канал на корабле, или щель в двери, покореженной взрывом. Он может также использовать это умение, чтобы располагаться в полостях, слишком узких для человеческого тела. МИ может установить сложность проверки в зависимости от прохода или отверстия, и также в его власти указать, что некоторые места слишком узки для того, чтобы применить это умение. Успешная проверка умения означает, что персонаж пролез в щель или уместился в тесном помещении. Провал означает, что он не может пройти узкую зону или не влезает куда надо. Четыре и более Степеней Провала означают, что он застрял до тех пор, пока не преуспеет в другой проверке умения Ловкача, или пока его кто-то не освободит.

Проникновение занимает 1 минуту, и каждая Степень Успеха снижает это время на 10 секунд.

Обман (Базовое, Взаимодействие)

Общительность

Умение Обман позволяет Исследователю вводить других в заблуждение в соответствии со своими интересами. Каждый раз, когда он говорит неправду, открывает лишь часть истины или искажает информацию в соответствии со своими целями, персонаж должен пройти проверку умения Обман. Он может не делать проверку Обмана при каждой лжи, но обязан проводить ее, когда обман влияет на чьи-то мысли, мнения или действия. Использование Обмана – всегда Встречная проверка, ставящий умение Обмана против Внимательности оппонента.

Проверка Обмана затрагивает число целей, равное Бонусу Общительности Исследователя. Цели должны иметь возможность видеть и слышать его ясно, лично или с использованием использовании вокс- или пикт-передатчика. Они также должны говорить на одном языке.

Использование умения: 1 минута, или больше для сложных обманов.

Специальное использование: Дезинформация

Хозяин корабля или офицеры могут использовать Обман для временного повышения Боевого Духа экипажа корабля во время боя при помощи дутых боевых сводок или праздных предположений о том, что орочьи флибутьеры делают с пленниками.

Вне боя Исследователь может использовать это умение для того, чтобы снизить негативный эффект на Боевой Дух, оказываемый длительным путешествием через варп. Каждый провал приводит к общему штрафу -10 на последующие попытки обмана, так как аудитория уже научена горьким опытом (см. стр. 254).

Взрывчатка (Продвинутое, Ремесленное)

Интеллект

Для достижения желаемого эффекта Исследователь может использовать умение Взрывчатки, производя взрывы необходимой мощности – как для прорыва через люк лэнд райдера, так и для разрушения плазменных кабелей без непосредственного повреждения самого реактора. Умение также может быть использовано для обезвреживания взрывных устройств, оставленных другими персонажами или для создания взрывных материалов – от медленных запалов к взрывателю до самой взрывчатки. Это умение относится к установке зарядов, а не к гранатам и другим устройствам, используемым против врага в бою.

Использование умения: Полное действие, если не указано другое

Специальное использование: Создание Взрывчатки

Как и Ремесленные умения, умение Взрывчатки позволяет Исследователю делать взрывчатые вещества из базовых компонентов. Использование Взрывчатки – Длительная проверка, и МИ устанавлвает сложность и продолжительность в соответствии со сложностью состава и наличию материалов под рукой. Создание пробивных зарядов на оснащённом складе Мунитoрума гораздо проще, чем конструирование взрывателя из высохших лоз и останков животных.

Использование умения: Полное действие, если не указано другое

Специальное использование: Минирование

Эффективность взрывного устройства во многом зависит от умения того, кто его установил. Успех проверки Взрывчатки отображает успех установки взрывного заряда, настроенного на нужный активатор. Возможные активаторы ограничены только вашим воображением, и могут включать натянутые проволоки, таймеры, сенсоры чувствительности или дистанционные взрыватели. Провал отображает осечку при срабатывании взрывного устройства, хотя персонаж, возможно, и не будет знать этого до момента активации. Четыре или больше степеней провала обозначают то, что Исследователь сам подорвался на своем устройстве.

Некоторые задачи, такие как снос здания при помощи взрыва, или установка цепи зарядов чтобы завалить грузовой отсек, требуют Длительной проверки. МИ может установить сложность и продолжительность по степени сложности.

При размещении взрывчатки, стоит записать общее число Степеней Успеха проверки, так как они могут быть использованы во Встречной проверке при попытке обезвредить взрывчатку.

Специальное Использование: Обезвреживание

Обезвреживание взрывчатых устройств также попадает под умение Взрывчатки. Проведите Встречную проверку против индивида, который установил взрывчатку. Выигрыш проверки означает, что бомба была обезврежена. Простой провал означает, что хотя заряд не был обезврежен, он также и не взорвался. Четыре или более степеней неудачи означают, что Исследователь активировал устройство и должен встретить последствия взрыва.

Обезвреживание множественных зарядов или сложных активаторов может потребовать Длительной проверки, определяемой МИ.

Переодевание (Базовое)

Общительность

Умение Переодевание позволяет Исследователю прятать свои черты или даже принимать чужое обличие. Сложность проверки зависит от доступных материалов, различий между персонажем и предполагаемой внешностью и других факторов, которые могут повлиять на обман. Переодевание требует Встречной проверки против Внимательности неприятеля.

Принятие самых простых обликов занимает минуту. Чем сложнее обман, тем больше требуется времени, вплоть до недель или месяцев в случае, если перевоплощение включает протезирование, хирургию или ксено-манеры. МИ устанавливает соответствующую сложность и время, необходимые для получения желаемого эффекта.

Использование умения: 1 минута или более

Уклонение (Базовое, Боевое)

Ловкость

Использование умения Уклонение как Реакции позволяет обратить в ноль успешную дальнюю или ближнюю атаку. Успех проверки этого умения означает, что вы избежали атаки и она не нанесла урона. Смотрите **Главу IX: Игровой Процесс** для более подробной информации по Уклонению.

Использование умения: Реакция

Вождение (Продвинутое, Управление)

Ловкость

Группы умения: Наземный транспорт, Скиммер/Ховер, Шагоход

Вождение позволяет Исследователям контролировать различные виды наземного, ховер-, или скиммер-транспорта. Средства передвижения в **RT** – это Карго-8s, Рино, Лэнд Спидеры, Часовые и другой наземный транспорт. Нормальное вождение не требует проверки умения, но это требуется в опасных условиях, на высокой скорости и при выполнении опасных маневров.

Использование умения: Полудействие

Оценка (Базовое, Расследование)

Интеллект

Исследователь может использовать Оценку для определения примерной ценности вещи или группы предметов. Это означает, что умение может быть применено к единичному силовому мечу или партии лазганов. Успех по проверке Оценки открывает персонажу Модификатор Доступности (см. стр. 120) предмета. Дополнительные Степени Упеха дают дополнительную информацию об объекте. Провал выражается в недооценке истинной стоимости предмета, со степенью тем большей, чем больше Степень Провала. МИ должен делать броски по проверке Оценки и открывать только то, во что верит Исследователь.

Сложность проверки зависит от доступа Исследователя к предмету и времени, данного продавцом. Использование Оценки применительно к большим грузам требует Длительной проверки, хотя Исследователь может прикинуть стоимость одного предмета за минуту. Дополнительно, Оценка может быть использована по воле МИ для помощи в определении требований к Предприятию (см. стр. 317).

Использование умения: 1 минута или больше

Запретные Знания (Продвинутое, Расследование)

Интеллект

Группы умения: Адептус Механикус, Археотех, Демонология, Ересь, Инквизиция, Мутанты, Навигаторы, Пираты, Псайкеры, Варп, Ксеносы.

Запретные Знания отражают скрытое знание, замаскированное или запрещённое некоторой организацией или обществом. Даже незначительное обладание таким знанием может вызвать трудности у тех, кто не связан со специализированной группой. Обширные знания о запретных истинах могущественных домов Навигаторов, несомненно, могут навредить здоровью тех, кто не принадлежит к Навис Нобилите.

Успешная проверка Запретных Знаний отражает способность Исследователя вспомнить базовую информацию о предмете. МИ будет раскрывать дополнительную информацию в соответствии со Степенями Успеха.

Адептус Механикус: Глубокое понимание последователей Бога-Машины, включая такие вещи как их ритуалы, обряды, общие верования, основные философские течения и особые познания в отношении Универсальных Законов.

Археотех: Знания о древних, утерянных технических устройствах прошедших времен и ключи к их мистическим функциям и предназначениям.

Демонология: Знания о некоторых наиболее отвратительных сущностях варпа и их изменчивых физических проявлениях.

Ересь: Мудрость, затрагивающая искусства и практики, объявленные Империумом еретическими, знания о наиболее известных еретиках в истории и их деяниях.

Инквизиция: Понимание секретной организации Империума, её основных доктрин и знание известных Инквизиторов.

Мутанты: Изучение стабильных и нестабильных мутаций среди человечества, их злокачественного воздействия и динамики мутагенетического развития, и знакомство с некоторыми учениями и книгами по этому вопросу.

Навигаторы: Секретные знания о семьях Навис Нобилите, их селекционных программах, основных мутациях и выдающихся патриархах.

Пираты: Знание об отбросах варп переходов, их тактике, гнуснопрославленных судах и бесчеловечных капитанах.

Псайкеры: Умение обнаружения псайкеров, пси эффектов их сил, знание об опасностях, которые они производят и об общих пределах их возможностей.

Варп: Понимание энергий варпа, его взаимодействия и переплетения с реальностью, а также того как его течения и вихри сказываются на путешествиях меж звёздами.

Ксеносы: Знание малых и крупных видов чужих, известных Империуму, угроз, которые они представляют, и их общего внешнего вида.

Использование умения: Свободное действие... хотя последствия такого знания могут давать о себе знать в течение всей жизни.

Азартные игры (Базовое)

Интеллект

Исследователь использует умение Азартные Игры когда участвует в азартных играх, популярных как среди офицеров, так и экипажей торговых флотов. Каждый участник ставит деньги, как правило в равном количестве, и проводит Встречную проверку с использованием умения Азартные игры. Игрок с большим числом степеней успеха или наименьшими степенями провала срывает куш. Исследователь может решиться проиграть своему оппоненту, даже имея лучший результат, но ему необходимо применить умение Обман, чтобы это прошло незамеченным.

Те у кого есть оба умения, могут использовать Ловкость Рук вместо Азартной Игры для того что прятать карты или менять броски кубика. Успех даёт результату бонус +20 к проверкам умения, но если у него четыре или больше степеней провала, означает что его поймали с поличным.

Использование умения: Полное действие за полный день игры.

Розыск (Базовое, Расследование)

Общительность

Исследователь может использовать Розыск, чтобы получать информацию, задавая вопросы, беседуя или просто подслушивая. Розыск позволяет ему собирать общую информацию о некоторой области: новости, последние происшествия и т.д. Дополнительные Степени Успеха открывают более подробные и секретные сведения.

Розыск также может быть использован как умение Расследования, позволяя Исследователю выведать определенный объём информации у других людей или из иных источников, например корабельного либрариума. Почти всегда это Длительная проверка, со Сложностью и Продолжительностью, устанавливаемыми МИ. Дополнительную информация о Расследовании можно найти на странице 301 **Главы IX: Игровой Процесс**.

Использование умения: 1 час или больше.

Специальное использование: Поиск Смутьянов

Персонаж может использовать свой умение Розыск среди членов экипажа, чтобы находить оппозиционеров, симулянтов и мятежников. Успешное использование Розыска улучшает Боевой Дух на 1к5, удаляя негативное влияние на остальной экипаж, но за каждое увеличенное очко Боевого Духа корабля, Численность снижается на 1 по мере очищения от смутьянов.

Допрос (Продвинутое, Расследование)
Сила Воли

Допрос позволяет Исследователю добывать информацию у субъектов, которые не горят желанием ей делиться. Применение умения отличается от пыток, где жертва готова сказать что угодно, чтобы оставить тяжёлое испытание – допрос, скорее, представляет собой умелое использование психологии, различных устройств, сывороток и разнообразных коммуникативных техник. МИ может изменять Сложность проверки в соответствии с доступностью инструментов, учреждений и оборудования.

Допрос – всегда Встречная проверка, которая ставит умение Допроса Исследователя против характеристики Силы Воли оппонента. При успехе Исследователь получает один ответ, плюс один ответ за каждую Степень Успеха. Если оппонент выигрывает Встречную проверку, Исследователь не получает ничего плохого. Две или более степени Провала наносят жертве урон 1к10 плюс бонус Бонус СВ Исследователя, и предотвращают допросы на ближайшие 1к5 дней. Если Исследователь получает четыре или более Степеней Провала, он наносит тот же урон и даёт субъекту бонус +30 к проверкам СВ на сопротивление Допросу в руках Исследователя или его товарищей. Каждый Допрос наносит цели один уровень Усталости.

Использование умения: 1к5 часов.

Запугивание (Базовое, Взаимодействие)
Сила

Исследователь использует Запугивания для того, чтобы заставить индивида уступить его требованиям. Персонаж делает проверку Запугивания не при каждой угрозе, а лишь когда она включает насилие. Хотя Запугивание использует Силу как связанную характеристику, Исследователь может заменить её на Интеллект или Общительность, если угроза включает более тонкие методы, чем грубая сила, такие как шантаж или унижение.

Запугивание действует на число целей, равное Бонусу Силы, Интеллекта или Общительности, в зависимости от того, какая характеристика была использована в проверке. Его цель должна иметь возможность видеть или слышать его ясно, либо лично, либо с помощью вокс- или пикт-передатчика, и говорить с ним на одном языке.

Использование умения: Полное действие

Воззвание (Продвинутое)
Сила Воли

Проверка Воззвания требует Полного действия. На протяжении раунда Исследователь очищает свой разум от внешнего влияния и интенсивно фокусирует свою волю. Это может быть произведено через чтение литаний, использование пси-фокуса или медитации. Успешное прохождение проверки отражает готовность разума к более тесной связи с варпом, чем обычно, при этом по прежнему ограничивая его тлетворное влияние. На следующем раунде он добавляет +1 к финальному пси рейтингу любой из проверок Скованной Мощи.

Провал проверки Воззвания означает, что попытка Исследователя сфокусироваться провалилась, и он получает штраф -1 к финальному Пси Рейтингу проверки Скованной Мощи. Если штраф снижает Пси Рейтинг до ноля, то сила не может быть активирована.

Использование умения: Полное действие

Грамотность (Продвинутое)
Интеллект

Грамотность позволяет Исследователю читать и писать на любом языке, который он знает. Каждодневные дела не требуют проверки Грамотности, но в случаях столкновения с местным диалектом, повреждённым манускриптом, архаичной речью или жаргонизмами требуется прохождение проверки.

Использование умения: 1 минута за 1 страницу текста, примерно 750 слов.

Логика (Базовое)
Интеллект

Исследователь использует Логику для решения проблем и головоломок, а также работы с другими ситуациями, требующими доказательств и умозаключений. Проверка Логики может выражаться в поиске отсутствующего элемента в ряду или решении действительно затруднительной математической задачи. Он может также использовать данное умение для подготовки обоснованного аргумента в процессе дебатов или философской дискуссии.

Подготовка комплексного обоснования или решение сложных проблем требует Длительной проверки.

Использование умения: 1 минута, или больше для действительно сложных проблем.

Медика (Продвинутое)
Интеллект

Умение Медика помогает диагностировать или лечить ранения, применять антисептические препараты и использовать медицинские устройства, такие как нартециум. Отдельным пациентам Медика оказывает Первую Помощь и обеспечивает Длительный Уход в зависимости от длительности периодов.

При наличии больших групп пострадавших, Медика может помочь спасти жизни тех, кого ещё можно спасти и дать милосердие Императора обреченным, что приведёт к снижению общей смертности. Оно также может помочь диагностировать медицинские проблемы широкого профиля и принять превентивные меры до того, как понадобиться полное лечение.

Специальное Использование: Первая Помощь

Умение Медика используется для оказания первой помощи раненым, снимая малое количество урона с помощью зашивания ран, перевязок и уколов. Успешное прохождение проверки Медики убирает урон, равный Бонусу Интеллекта Исследователя в случае легко раненных персонажей, или единицу урона в случае с тяжело раненными.

При оказании Первой Помощи умение Медика при может быть использовано для лечения любого числа необработанных ранений в рамках одной проверки. В случае успеха, проверка Медики снимает повреждения как описано выше. Ранения, которые были обработаны Первой Помощью (не имеет значения, успешно или нет) не могут повторно быть целью выполнения проверки Первой Помощи. Их можно лечить только Длительным Уходом.

Использование умения: Полное действие.

Специальное Использование: Длительный Уход

Использование умения Медика для Длительного Ухода ускоряет процесс лечения. Исследователь может лечить число Пациентов равное его Бонусу Интеллекта. Каждый дополнительный пациент приводит к штрафу -10 во время прохождения проверки Медики при предоставлении Длительного Ухода. Для легко раненных пациентов, делайте одну проверку в конце каждого дня. Для тяжело или критически раненных пациентов, проверка проводится один раз в конце каждой недели. Успех позволяет пациенту снизить половину своего нормального урона – первым делом уберите Критическое Повреждение – плюс одно очко за каждую степень успеха. Провал не оказывает негативного эффекта на пациентов, которые продолжают лечиться как обычно. Две или три Степени Провала отображают, что все легко и тяжело раненые получают каждый по единице урона, используя правило Внезапной Смерти, чтобы отразить любой Критический Урон (см. стр. 287). Четыре или более Степеней Провала отображают, что все пациенты получают 1к10 урона, используя правило Внезапной Смерти, чтобы отобразить любой Критический Урон.

Для дополнительной информации о Лечении, см. **Глава IX: Игровой Процесс**.

Специальное Использование: Диагностика

Медика также может быть использована для диагностики болезней и других недугов, как среди товарищей-Исследователей, так и среди экипажа вообще. Для индивидов успешная проверка раскрывает название заболевания и основные методы лечения. При работе с группами, успешная проверка умения предотвращает потери среди Численности Экипажа от болезней или в случае длительных путешествий, недоедания.

Навигация (Продвинутое, Исследование)

Интеллект

Группы умения: Планетарная, Звёздная, Варп.

Исследователи используют умение Навигации для того чтобы прокладывать курс между двумя точками. Курс может проходить через континент или течения эмпирей. Успешная проверка Навигации предоставляет расчетное время путешествия, основанное на географии, космографии, преобладающих условиях, погоде, течениях варпа и т.д.

Планетарная Навигация применяется для навигации на поверхности планет, в ней используются логи-компасы, чтение карт и познания в географии.

Звёздная Навигация используется для прокладывания курса между планетами с применением звёздных схем и ритуалов картомантии.

Варп Навигация отражает способность Навигатора вести космический корабль через течения эмпирей, используя маяк Астрономикона как ориентир. Он определяет, насколько быстро корабль может достичь своей точки назначения. Когда условия бросают вызов, умение также определяет и то, достигнет ли её корабль вообще. Более подробную информацию смотри на странице 206.

Проверка Навигации занимает несколько часов составления курса, проверки карт и внесения необходимых поправок. Однако, если судно не в варпе, на определение своего текущего местоположения вполне достаточно одной минуты.

Использование умения: 1 минута для простой ориентации, 1к5 для прокладывания курса или маршрута.

Исполнитель (Продвинутое)

Общительность

Группы умения: Танцор, Музыкант, Певец, Рассказчик

Исследователь использует умение Исполнитель для развлечения и вдохновения группы зрителей. Проверка Исполнителя занимает время, зависящее от используемого искусства.

Использование умения: Различное

Специальное Использование: Очаровывающее Исполнение

Исследователь может пройти **Сложную (-10) проверку Исполнителя (Рассказчик) или Исполнителя (Певец)** вместо Обаяния, чтобы привлечь внимание аудитории, заставляя их отношение улучшиться на один уровень или временно повысив Боевой Дух экипажа. Когда оно используется для улучшения Боевого Духа, успешная проверка увеличивает на время битвы Боевой Дух корабля на +5, с дополнительными +10 за каждые две Степени Успеха.

Специальное использование: Захватывающее Представление

Исполнитель может пройти **Сложную (-10) проверку Исполнителя (Музыкант) или Исполнителя (Певца)** вместо проверки Трёпа, полностью захватывая и рассеивая внимание аудитории на время. Когда это умение используется вместо Трёпа, оно проводится по тем же правилам и условиям, что Трёп.

Пилотирование (Продвинутое, Управление)

Ловкость

Группы умения: Персональное, Авиация, Космические Корабли

Исследователи используют умение Пилотирование чтобы летать на чем угодно: от персональных ракетных ранцев и малых атмосферных транспортов – таких как шаттлы или боевые катера – до космических фрегатов, бомбардировщиков и крупных кораблей. В нормальных условиях, пилотирование не требует проверки, но необычные или сложные условия, вроде штормов, препятствий и опасных манёвров требуют проверки умения.

Когда Исследователь гонится за другим кораблём, спасается бегством, или же оспаривает позицию, он проходит Встречную проверку Пилотирования против своего оппонента. Полные правила о космических кораблях вы найдёте в **Главе VIII: Космические Корабли**.

Использование умения: Полудействие

Психонаука (Продвинутое)

Восприятие

Обладатели умения Психонаука чувствуют течения и изменения варпа. Исследователь может использовать умение, чтобы обнаруживать присутствие или отсутствие демонов и использование пси-сил. Умение также позволяет обнаружить психические феномены, нарушения, пустоты и другие зоны, где течение имматериума нестабильно или нарушено. Общие результаты проверок Психонауки таковы:

Степени успеха	Результат
Стандартный успех	Определение присутствия сущностей из имматериума или число присутствующих лиц
Одна	Примерное направление феноменов или существ
Две	Грубо определённое положение существ или порождений имматериума
Три +	Точное положение существа или псайкера

Использование умения: Полное действие

Специальное Использование: Астропатические Помехи

Астропаты могут также использовать Психонауку для блокировки коммуникации других Астропатов. Используемая таким образом, Психонаука требует Встречной проверки, при которой мешающий астропат получает штраф -10 за каждый Пустотную Единицу между ним и целью. Если проверка пройдена успешно, блокирующий астропат препятствует получению или отправке астропатических сообщения.

Учёные Знания (Продвинутое, Расследование)

Интеллект

Группы умения: Архаика, Астромантия, Звери, Бюрократия, Химия, Криптология, Геральдика, Имперские Патенты, Имперская Вера, Правосудие, Легенды, Навис Нобилите, Нумерология, Оккультизм, Философия, Тактика Империалис.

Учёные Знания дают Исследователю познания в особенно сложных или тайных областях. Успешная проверка умения позволяет ему вспомнить необходимую информацию или исследовать особый предмет, о котором уже есть доступные справочные материалы. Учёное Знание даёт глубину познаний далеко за пределами Общих Знаний, требуя как опыта, так и специфичного образования.

Проверка Учёных Знаний может идентифицировать всё то, что лежит в пределах области экспертизы Исследователя – будь то персона, книга, космический корабль или дух машины. Успешная проверка умения в области специализации персонажа открывает информацию по вопросу в соответствии с нижеследующее таблицей:

Степени успеха	Результат
Стандартный успех	Открывает базовую информацию, известную учёным по этой теме.
Одна	Раскрывает малоизвестную информацию, известную немногим академикам.
Две	Раскрывает тайную информацию, известную только серьёзным учёным
Три +	Раскрывает чрезвычайно редкую информацию, известную только истинным экспертам в этой области.

В некоторых областях Учёные Знания дублируют Общие и Запретные Знания, но они отображают более глубокую, академическую информацию. Исследователь с Общим Знанием (Навис Нобилите) может быть знаком с общеизвестной информацией о семьях Навигаторов и знать что-то о способностях Навигаторов к направлению кораблей Империума, но тот, кто обладает Учёными Знаниями (Навис Нобилите) сможет проследить родословную и исторические соглашения на протяжении тысячелетий.

Проверки Учёного Знания не требуют времени, так как Исследователь либо знает факт, либо нет. Исследование, однако, является Длительной проверкой со Сложностью и Продолжительностью устанавливаемой в соответствии с поставленной задачей. Подробнее смотри страницу 262 **Главы IX: Игровой Процесс**.

Архаика: Понимание тёмного прошлого Империума, его осужденных эпох и того, как долгие тысячелетии изменили лицо Человечества.

Астромантия: Знание звёзд, их особенностей и миров вокруг них, а также также теоретическое понимание принципов использования телескопов, астролитических карт и иного оборудования.

Звери: Понимание родов и семейств животных и знание характерных черт и внешности многих «полу-разумных» созданий.

Бюрократия: Знакомство с правилами и нормами, которые использует правительство, в частности Адептус Администратум, знание многочисленных и разнообразных отделов, бюро и правил.

Химия: Знание химикатов, их алхимического использования множеством способов, и их распространённости или редкости в Империуме.

Криптология: Понимание кодов, шифров, криптографий, секретных языков и цифровых ключей. Это знание может быть использовано для создания или дешифровки шифров.

Геральдика: Понимание принципов и схем Имперской Геральдики, знание наиболее распространённых знаков и геральдических схем, используемых большинством благородных домов и семей.

Имперские Патенты: Информация, касающаяся создания и применения Патентов, используемых вольными торговцами, их правовых пределов, а также наиболее известных и родовитых торговцев Империума.

Имперская Вера: Понимание специфических ритуалов и практик Экклезиархии, от традиционных конструкций их храмов до специфических моментов религиозных текстов. Эта информация может быть использована для проведения ритуалов.

Закон: Знание о соответствующих наказаниях за мириады преступлений и ересей, караемых Имперским Законом.

Легенды: Уходящая далеко за грань архаичного знания, эта область затрагивает сокрытые в глубине времен периоды Имперской Истории, такие как Тёмная Эра Технологий, Эра Раздора, Великий Крестовый Поход и Ересь Хоруса.

Навис Нобилите: Знание, касающееся фамильных древ, контрактов и историй великих домов Навигаторов.

Нумерология: Понимание мистической связи между числами и материальной вселенной, от теории Катастроф до Садлерианской литании.

Оккультизм: Понимание оккультных ритуалов, теорий и суеверий, знание о том, как мистически использовать оккультные предметы.

Философия: Знание, затрагивающее теории мыслей, верований, существований и другого нематериального. Оно также включает логику и дебаты, и может быть использовано для аргументации при споре и создания философских работ.

Тактика Империалис: Теории Тактики Империалис, системы развёртывания войск и боевые методики, используемые Империумом. Это знание может быть использовано для выработки плана битвы или предсказания хода войны, ведомой имперскими войсками.

Использование умения: Свободное действие.

Внимательность (Базовое)

Восприятие

Умение Внимательность помогает Исследователю оценить людей и вещи, с которыми он сталкивается. Персонаж использует умение, чтобы определить искренность индивида, его мотивы и в целом определить его личность и темперамент. Умение также может быть использован, чтобы детально рассмотреть предмет, отмечая мелкие детально и характеристики, которые могли бы пройти незамеченными при общем обследовании. При

использовании корабельного ауспекса, он позволяет оценить массу судна, его скорость и т.д.

Внимательность – Встречная проверка против умения Обмана цели и при попытке разоблачить ложь. Однако, Внимательность не позволит раскрыть тайные секреты или тщательно скрываемые намерения и никогда не заменит хороший отыгрыш роли в ситуациях взаимодействия. Это умение используется во Встречных проверках против многих умений манипулирования при Взаимодействии, таких как Обаяние, Обман или Запугивание.

На борту космических кораблей это умение оперирует данными сенсоров корабля, которые требуют особых умений для обработки сырой поступающей информации. Подробнее см. Глава VIII: Космические Корабли.

Использование умения: Полное действие, хотя специальное использование может потребовать большего времени.

Поиск (Базовое, Исследование)

Восприятие

Исследователь использует умение Поиск для того, чтобы находить разнообразные спрятанные вещи – от секретного запасного пистолета до кодов шаттла. Поиск подразумевает активное расследование, в то время как Бдительность состоит из пассивного и не всегда сознательного обнаружения. Каждая проверка умения Поиска покрывает малое пространство или зону. Когда объект или индивид умышленно скрылись, умение Поиска требует Встречной проверки против вражеской Маскировки.

Использование умения: 1 минута.

Специальное Использование: Инспекция

Умение Поиск позволяет находить скрытые хранилища, контрабанду, безбилетников и даже свидетельства саботажа на корабле. В зависимости от размеров судна, МИ может сделать эту проверку Длительной с соответствующей Продолжительностью

Секретный Язык (Продвинутое)

Интеллект

Группы умения: Администратум, Экклезиархия, Военные, Навигаторы, Вольные Торговцы, Техника, Нижние палубы.

Умение Секретный Язык означает понимание особенно таинственного и скрытого языка, известного только входящим в специфическую касту или организацию. Некоторые больше основываются на кодах или шифрах, а некоторые используют обычный язык нетрадиционным способом. Парольные слова, шифры, незаметные звуки, визуальные намеки и другие бесчисленные техники позволяют передавать секретную информацию под видом нормального общения. Проверки умений не нужны, пока все участники знают секретный язык. Ситуации, включающие неблагоприятные кондиции, такие как разговор по некачественному вокс-линку или передача сложных концептов, требуют проверки умений определённой Сложности. Группа Исследователей может даже изобрести свой собственный секретный язык, который будет доступен как Элитное Улучшение.

Администратум: Коллекция сокращений, жаргонизмов и процессуальных литаний, используемых Адептус Администратум. Следует отметить, что этот язык может быть чрезвычайно скучным.

Экклезиархия: Аллегорический язык молитвы и политики, который использует религиозные метафоры и пассажи из священных языков древнего Высокого Готика.

Военные: Набор кодовых фраз, жаргон, жесты, отсылки к древним битвам и поразительное количество обозначений для смерти.

Навигатор: Ряд архаичных, мёртвых языков или диалектов, сейчас известных только древним семьям Нобилите, которые сохраняют старые языки живыми.

Вольный Торговец: Предварительно сделанная серия кодовых фраз и интонаций, известных только тем, кто ходит на одном судне или в одном флоте. Каждый торговец со временем развивает свою собственную систему тайной коммуникации.

Техника: Закодированный бинарный язык, включающий звуковые волны высокой и низкой частоты и, иногда, оптические импульсы.

Нижние Палубы: Грубая версия Низкого Готика, возникшая подулье, но перешедшая в трюмы и нижние палубы большинства кораблей, он включает мешанину красочных сленговых выражений.

Использование умения: Свободное действие.

Взлом (Продвинутое, Исследование)

Ловкость

Взлом используют для того, чтобы преодолеть замки и другие физические системы безопасности, не имеющие в своем устройстве кодов или когитаторов – для таких нужно Техпользование. МИ устанавливает Сложность проверки в соответствии со сложностью механизма. В большинстве случаев достаточно одной проверки, но большие и запутанные системы могут потребовать Длительных проверок. Для систем, сочетающих как механические, так и технические препятствия, следует применять умение Техпользование. Использование умения без необходимых инструментов и снаряжение чрезвычайно сложно, и любая попытка обойти замок или другую систему безопасности без использования мультиключа или набора необходимых инструментов получает штраф -20.

Использование умения: 1 минута, минус 10 секунд за каждую степень успеха.

Слежка (Продвинутое)

Ловкость

Слежка позволяет Исследователю преследовать других пешком или с использованием транспорта, оставаясь незамеченным. Она отличается от Маскировки, так как подразумевает передвижение и необходимость сливаться с меняющимся окружением. При преследовании на ногах, это умение может требовать использования физического укрытия или давки в толпе, с транспортом – может включать ложные повороты или использование грузовоза как прикрытия. Слежка на борту корабля позволяет использовать астероиды и другие космические объекты, или загруженные космические трассы в главных системах. Проверка Слежки – всегда Встречная против умений Бдительности или Внимательности оппонента.

Одной успешной проверки Слежки достаточно для того чтобы следовать за оппонентом одну минуту.

Использование умения: 1 минута

Тихое Движение (Базовое, Движение)

Ловкость

Используйте умение Тихого Движения каждый раз, когда тишина и секретность существенна для действий Исследователя. МИ устанавливает сложность проверки в зависимости от окружения, ведь гулкие стальные стены грузового трюма создают гораздо больше сложностей, чем деревянный и покрытый коврами интерьер офицерских покоев. Проверка Тихого Движения всегда Встречная против Бдительности или Внимательности оппонента.

Использование умения: Свободное действие как часть Движения

Ловкость Рук (Продвинутое)

Ловкость

Исследователи используют Ловкость Рук для задач, требующих сочетания хитрости и ловкости, таких как, например, подсовывание мелких предметов, обворовывание карманов или исполнение трюков. МИ устанавливает Сложность проверки в соответствии с размером объекта и степенью видимости. Проверка Ловкости Рук всегда Встречная против Бдительности или Внимательности оппонента.

Исследователь может использовать Ловкость Рук вместо Игры для мухлевания и изменения результатов в азартных играх. См. Умение Азартные Игры для более подробной информации.

Хотя обычно Легкость Рук требует Полудействия, Исследователь может сделать его как Свободное действие со штрафом -10.

Использование умения: Полудействие.

Знание Языка (Продвинутое)

Интеллект

Группы умения: Эльдар, Эксплораторский Двоичный, Высокий Готик, Низкий Готик, Орочий, Техна-Лингва, Жаргон Торговцев.

Знание Языка используется для коммуникации с другими, теми, кто использует тот же язык. В Империуме почти столько же языков, сколько и звёздных систем, но, несмотря на всё разнообразие, большинство людей могут говорить на Низком Готике и понимать его вариации. В большинстве случаев, пока все вовлечённые лица говорят на одном, в проверке умения нет необходимости. Однако, коммуникация с теми, кто используют малопонятные диалекты или загадочные, сложные языковые концепты, потребуют проверки умения соответствующей Сложности.

Эльдар: Хотя ни один человек не может рассчитывать на то, чтобы уловить скрытые нюансы и полутона этого чрезвычайно сложного и древнего языка, такого знания хватит, чтобы ясно донести до собеседника свою мысль.

Эксплораторский Двоичный: Двоичный язык Эксплораторских флотов отпочковался от своего родительского языка, Техно-Лингвы, к которому он весьма близок. Адептус Механикус разрешает его использование, но не одобряет употребление в официальном дискурсе. Квесторы и другие полевые оперативники используют Эксплоратоский Двоичный чтобы сохранять свои беседы в тайне от своих планетарных собратьев.

Высокий Готик: Это официальный язык Империума, используемый официальными лицами Империума, членами Экклезиархии и теми, кто вовлечён в переговоры на высшем уровне.

Низкий Готик: Общий язык Империума, используемый бесчисленными миллионами обычных граждан.

Техно-Лингва: Официальный язык Адептус Механикус, этот двоичный язык был оптимизирован для быстрого обмена техническими данными и командами сервиторам.

Жаргон Торговцев: Многие вольные торговцы используют этот язык, когда общаются со своими товарищами-торговцами, что позволяет ускорить переговоры и взаимообмен.

Использование умения: Свободное действие.

Выживание (Продвинутое, Исследование)

Интеллект

Это умение позволяет Исследователю выживать длительное время в необычной или чуждой среде. Будучи опытным скитальцем, персонаж может найти съедобные растение, поохотиться ради забавы, и определить, безопасна ли вода для употребления. Он также может сооружать разнообразные укрытия из природных материалов или подручных веществ и удостоверяться, что они защищены от наводнения или хищников. Сложность проверок зависит от местности. Бесплодные пустыни являются куда большим испытанием, чем зелёные тропические леса.

Данное умение также затрагивает и созданное человеком окружение, если оно чуждо Исследователю, такое как искусственные миры, дебри Подулья или недра огромных космических кораблей. В таком случае, умение Выживания может помочь найти безопасные зоны вне плазменных каналов или предоставить знание о том, какие священные смазочные масла могут быть питательными.

Использование умения: Свободное действие

Плаванье (Базовое, Движение)

Сила

Плаванье позволяет Исследователь переплывать через различные жидкие среды. В нормальных условиях проверка не требуется. Неестественные субстанции, необычные обстоятельства или длинные дистанции могут потребовать проверки умения. Для большей информации по Плаванью, смотри раздел Плаванье на странице 305 в **Главе IX: Игровой Процесс**.

Использование умения: Полное действие.

Техпользование (Продвинутое, Исследование)

Интеллект

Техпользование позволяет Исследователю использовать или чинить сложные механические предметы и понимать работу неизвестных технических артефактов. Использование базовой части снаряжения в обычных условиях, например связь по вокс-передатчику или открытие люка шаттла, не требуют проверки. Проверка Техпользования необходима при использовании необычного и незнакомого снаряжения, неправильно работающих или сломанных предметов, и в любой ситуации, где условия не идеальны: используя тот же вокс-передатчик рядом с плазма-двигателем или уговаривая машинный дух варп- двигателя разжечь свой огонь.

Исследователь также может использовать умение для починки сломанных или дефектных вещей, используя Длительную проверку Сложности и Продолжительности, устанавливаемую МИ в зависимости от сложности предмета и степени повреждения. Техпользование не включает сбор предмета из мусора, здесь требуетя соответствующее умение Ремесло.

Проверка Техпользования для определения функционирования сложной системы занимает одну минуту, но МИ может изменить это в соответствии со сложностью. Проверки, необходимые для починки вещей – это Длительные проверки, Продолжительность которых зависит от их размера и сложности. Техпользование также может быть использовано для управления сервиторами, и при таком использовании оно функционирует аналогично Командованию.

Использование умения: 1 минута, или больше для более сложных систем

Специальное Использование: Системы Безопасности

В то время как умение Взлом применяется к механическим системам безопасности, многие системы содержат не только физические, но и электронные компоненты, а некоторые их разновидности могут быть полностью подчинены когитаторам и машинным духам. МИ определит необходимую проверку умения для конкретной системы, что может включать комбинацию обоих умений, или может включать единичный бросок с соответствующим модификатором за наличие или отсутствие каждого из умений.

Выслеживание (Продвинутое, Исследование)

Интеллект

С умением Выслеживание Исследователь может следовать по следам, оставленными его добычей. Следование по очевидным следам не требует проверки умения и считается частью движения Исследователя. В ситуациях, где время или элементы окружения скрыли следы, или где сама среда затрудняет видимость – вроде темноты или тумана – требуются проверки Выслеживания. Сложность зависит от состояния следов и окружения выслеживающего. При следовании по следам, где Сложность проверки более чем Серьёзная (+0), дистанция Движения уменьшается в половину.

Хитрая или петляющая жертва может попытаться скрыть или стереть свои следы. В любом случае, когда оппонент пытается скрыться, проведите встречную проверку против Маскировки жертвы.

Исследователь может использовать это умение совместно с правилами Расследования и Исследования на стр. 300, чтобы получить информацию о жертвах, включая время, прошедшее с того момента, как они оставили след, их число и расу.

Использование умения: Свободное действие, сделанное как часть Движения.

Ремесло (Продвинутое, Ремесленное, Исследование)

Разное

Группы умения: Археолог (Инт), Оружейник (Лов), Астрограф (Лов), Химик (Инт), Криптограф (Инт), Эксплоратор (Инт), Лингвист (Инт), Летописец (Лов или Инт), Гравировщик, Корабел (Инт), Предсказатель (Об), Техномат (Инт), Торговец (Об) и Пустотоплаватель (Лов).

Умение Ремесло позволяет создавать различные вещи, от контрактов до космических кораблей. По усмотрению МИ, Исследователи с этим умением также могут получать дополнительный Фактор Прибыли, занимаясь ремеслом. Они могут определить работу особо знаменитого или безвестного ремесленника, или вспомнить информацию, касающуюся предметов их ремесла.

Проверки ремесла могут отображать работу часов, недель или месяцев в зависимости от сложности выполняемой задачи. Однако, проверки, включающие определения информации или вспоминания информации считаются Полным действием.

Археолог: Используется для обнаружения, изучения и анализа древних руин и артефактов.

Оружейник: Используется для создания, улучшения и ковки оружия, от персонального вооружения до батарей корабля.

Астрограф: Используется для создания двух- и трёхмерных репрезентаций космических локаций и маршрутов через варп.

Химик: Используется для создания ядов, лекарств и большого разнообразия других смесей.

Криптограф: Используется для создания или раскодирования шифров, кодов и других головоломок.

Эксплоратор: Используется для исследования незнакомых звёздных регионов.

Лингвист: Используется для изучения и расшифровки новых языков, устных и письменных.

Летописец: Используется для запечатления событий в большом разнообразии форм искусства, от скульптуры до поэзии.

Гравировщик: Используется для нанесения схем, текста и изображений на различные материалы.

Эксплоратор: Используется для исследования незнакомых звёздных регионов.

Лингвист: Используется для изучения и расшифровки новых языков, устных и письменных.

Летописец: Используется для запечатления событий в большом разнообразии форм искусства, от скульптуры до поэзии.

Гравировщик: Используется для нанесения схем, текста и изображений на различные материалы.

Корабел: Используется для дизайна, улучшения и создания космических кораблей.

Предсказатель: Используется для "предсказания" будущего рядом искусства интерпретации, хотя его эффективность сомнительна.

Техномат: Используется для содержания и ремонта технических устройств, но скорее через запоминание операций с ним, чем через подлинное понимание их принципов работы.

Пустотоплаватель: Используется для каждодневных операций, логистики и защиты космических кораблей.

Использование умения: Зависит от задачи и сложности.

Животноводство (Продвинутое)

Интеллект

Исследователь может приручать и тренировать животных во время своих странствий – от гончих до благородных боевых коней, а на некоторых из них может ездить. Приручение и тренировка животного требует Длительной проверки, Продолжительность которых определяется природой и характером животного.

Если животное однажды оказалось сломлено волей хозяина – или как минимум сформировало партнерские отношения (для особо сильных волей зверей) – то управление им, или подача команд считается Полудействием.

Дикие животные, или те, кого приучили к жестокости и агрессии, в случае использования умения Животноводства как Полного Действия, могут изменить свой Нрав на один уровень за каждые две степени успеха, вплоть до трёх степеней. МИ может отразить с помощью штрафов особенности животных, которых особенно хорошо тренировали или тех, у кого необычная Сила Воли или Интеллект.

Животноводство нельзя использовать с кибер-животными, пси-связанными животными, или против любого существа с полноценным разумом.

Использование умения: Зависит от сложности и задачи

IV

Talents

Получение талантов

•

Группы талантов

•

Описания талантов

Глава IV: Таланты

"Мне потребовалось полстолетия, на осознание отсутствия у себя таланта в торговле, но за это время я понял, что был капером слишком долго, чтобы отказаться от своего таланта добывания богатств силой".

– лорд-капитан Гилим Гарретт

В то время как умения отображают способности, полученные вследствие тренировок или обучения, таланты – навыки, приобретённые благодаря внутренним характеристикам или длительному опыту. Большая благодать Бога Машины может снизойти на Эксплоратора, Навигатор может сильнее развить свои генетические возможности, а Архимилитант, выживший во множестве битв, может стать более искусным фехтовальщиком. Как при исследовании неизведанной планеты, так и при стирании с её поверхности ксено-существ для установления торговых отношений с выжившими – для достижения победы и обретения славы, Исследователям понадобятся все их способности до малейшей.

Таланты отличаются от умений тем, что для их использования игроку не нужно совершать действие или проходить проверку. Они действуют всегда, и многие таланты дают бонусы к проверкам или позволяют совершать действия, недоступные простым людям.

Конструирование эффективных и эффектных комбинации талантов и умений, соответствующих биографии персонажа, может увлечь целые игровые группы и дать интересные идеи МИ или другим игрокам для дальнейшего скрепления их отношений и противостояний.

Получение талантов

"Посредственность гнездится в бесчисленных массах, но настоящий талант покоится в гении немногих избранных."

– Магистр Администратума Илва Джерейнт

При создании своего персонажа **в Главе I: Создание Персонажа** игроки получают или имеют возможность выбрать множество талантов, но ещё большее число им станет доступно при трате Очков Опыта по мере продвижения по Карьерному Пути (см. **Глава II: Карьерные Пути**). Для того, чтобы сделать процесс более увлекательным и сложным, получение талантов как во время создания, так и по мере игры может соответствовать не только простому следованию своему Карьерному Пути, но и индивидуальному опыту и концепции персонажа.

Группы талантов

Некоторые таланты отражают общие способности, которые могут быть применены к специфической категории внутри данной группы. Так как некоторые из этих групп имеют множество подкатегорий, они объединены в связанные группы. При выборе одного из талантов, игрок выбирает один из групповых вариантов. Так, при выборе таланта Связи, Исследователь выберет определённую группу или организацию из списка талантов, например Связи (Астропаты). Каждый раз, когда Исследователь получает талант, он может взять и другую специализацию, так что при совершении следующего выборе, он может выбрать Связи (Адептус Механикус). Как правило список группы репрезентативен, но не универсален. Следовательно, пускай "Клан Ешар" и не перечислен в группе таланта Связи, с позволения МИ он всё равно может быть выбран.

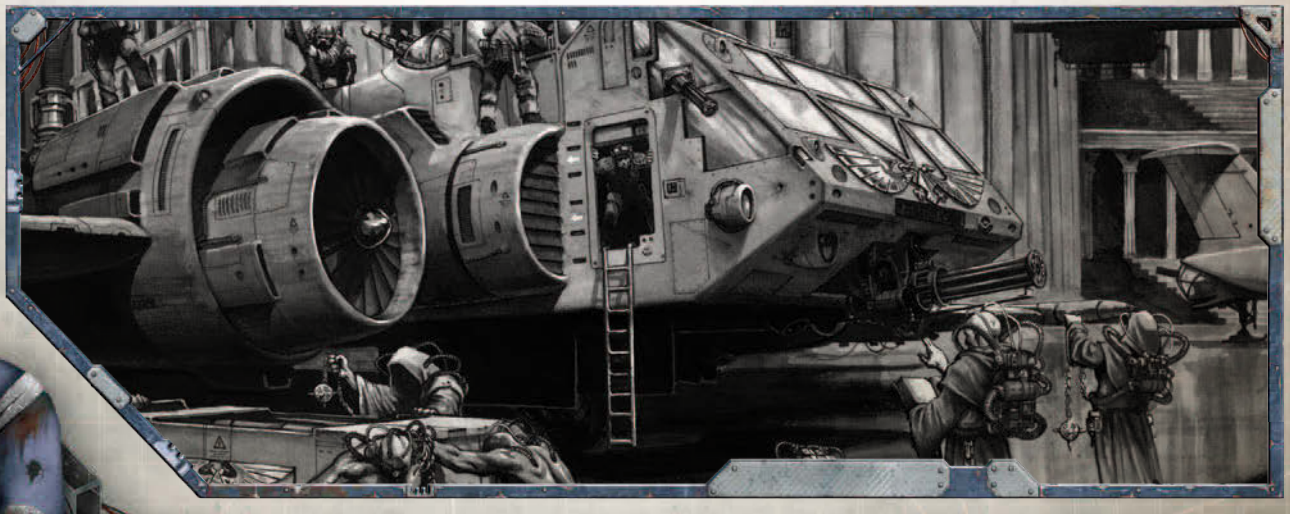


Таблица 4-1: Таланты

Название таланта	Требования	Преимущество
Дух Власти	Общительность 30	Затрагивает большее число целей при проверке.
Амбидекстрия	Ловкость 30	Одинаково хорошее владение обеими руками.
Броня Презрения	Сила Воли 40	Исследователь обладает иммунитетом против Порчи.
Удар Асассина	Ловкость 40, Акробатика	Успешно пройдя проверку Акробатики после атаки в ближнем бою, Исследователь может двигаться как в Свободное действие.
Автосангвинация	—	Лечение 2 очков Урона в день, всегда Легко Раненный.
Выучка с Ручным Оружием †	—	Использование группы оружия без штрафа.
Бастион Железной Воли	Пси Рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 40	Удвоение Защитного Пси Рейтинга при Встречных проверках
Боевая Ярость	Неистовство	Парирование в состоянии Неистовства
Натиск Берсерка	—	Бонус +20 при натиске.
Двоичный Код	—	+10 при управлении сервиторами
Мастер Клинка	НР 30, Выучка с Рукопашным Оружием (любое)	Один раз за Раунд перебросьте промах атаки
Благословенное Сияние	Чистая Вера, Божественное Служение, Император Защищает или Гнев Праведных	Расширяет Силы Веры на союзников.
Бой Вслепую	Восприятие 30	При зрительных помехах получаете штраф в два раза меньший.
Кровавая Гончая	—	Получение прибыли за выполнение заказов.
Крепкие Бицепсы	Сила 45	Убирает необходимость в подпорке для некоторого оружия.
Кошачий прыжок	Ловкость 30	Снижение Урона при падении
Химическая Кастрация	—	Иммунитет к соблазнению, сопротивление обаянию.
Очищение и Искупление	Выучка с Зажигательным Оружием (Уни.)	Оппонент получает штраф на уклонение от зажигательного оружия.
Боевое Построение	Интеллект 40	Использование БИ для Инициативы.
Мастер Боя	НР 30	У оппонентов нет бонуса за численный перевес.
Боевое Чутье	Восприятие 40	Использование БВ вместо БЛ для Инициативы.
Тайная Полость	—	У Исследователя в теле есть секретный отсек.
Контратака	НР 40	Получаете свободную атаку при успешном парировании
Разрывной Выстрел	НС 40	Нанесение +2 Критического Повреждения стрелковым оружием.
Калечащий Удар	НР 50	Нанесение +4 Критического Повреждения рукопашным оружием.
Сокрушительный Удар	Сила 40	Нанесение +2 Урона рукопашным оружием
Тёмная Душа	—	Снижение штрафа до половины при прохождении проверки на Пагубу
Снайперский Выстрел	НС 30	Объявленный Выстрел со штрафом -10
Декаданс	Выносливость 30	Необыкновенная стойкость перед наркотиками и алкоголем
Крепкий Орешек	Сила Воли 40	Перебросьте бросок на смерть, вызванную потерей крови.
Обезоружить	Ловкость 30	Заставить противника бросить оружие.
Пугающий Голос	—	+10 бонус к Допросу и Запугиванию, штраф -10 к Общительности
Божественное Служение	Чистая Вера	Потратить ОС на снятие Усталости или лечение.
Двойная Команда	—	Получение дополнительного бонуса +10 при сплочении.
Двойной Выстрел	Ловкость 40, Парное Оружие	За одну проверку НС поразите цель дважды
Двойной Удар	Ловкость 40, Парное Оружие	За одну проверку НР поразите цель дважды
Долг Превыше Смерти	Сила Воли 45	Временно игнорируете раны
Электрическая Поддержка	Имплантаты Механикус	Бонус +10 на проверки Выносливости для снятия Усталости
Использование Электрографта	Имплантаты Механикус	Бонус +10 к Розыску, Техпользованию, Общим Знаниям.
Враг†	—	Группа или организация чрезвычайно не любит Исследователя.
Энергетический Запас	Имплантаты Мехникус	Световой Взрыв, Заряд и Шок не вызывают усталости.
Расширенный Бионический Каркас	Механическое Облачение	Исследователь получает черту Автостабилизация
Выучка с Экзотическим Оружием†	—	Использование одного вида оружия без штрафа.
Благоволение Варпа	Сила Воли 35	Бросок по таблице Психических Феноменов производится дважды (см. стр. 180) и выбирается лучший результат.
Бесстрашие	—	Иммунитет к страху и подавлению.
Резонансный Визг	Имплантаты Механикус	Радиус 30м, проверка СВ или теряют Полудействие.
Привлечь Железо	Имплантаты Механикус	Проверка СВ, чтобы призвать 1кг/БСВ металлических объектов
Призвать Железо	Имплантаты Механикус, Привлечь Железо	Проверка СВ, чтобы призвать 2кг/БСВ металлических объектов
Выучка с Зажигательным Оружием†	—	Использование оружия без штрафа.

† Обозначает наличие группы таланта

Название таланта	Требования	Преимущество
Предусмотрительность	Интеллект 30	Задумавшись заблаговременно, вы получаете +10 к следующей проверке.
Неистовство	-	Войди в психотическую ярость для получения боевого бонуса
Яростный Натиск	НР 35	При успешном прохождении проверки НР, получаете вторую свободную атаку.
Хорошая Репутация†	Общительность 50, Связи	У Исследователя хорошая репутация в какой-то группе
Страж	Ловкость 40	Поменяться местоположением с союзником.
Благословение Оружия	Имплантаты Механикус	Возможность исправить заедание оружия в количестве, равном БИ и в радиусе 10м.
Мастер Пистолетов	НС 40, Парное Оружие	Стрельба из двух пистолетов штраф только -10
Ловкий Торгаш	-	Получаете +1 к Фактору Прибыли
Трудная Мишень	Ловкость 40	Оппоненты получают штраф -20 к проверкам НС, когда Исследователь бежит или совершает натиск
Семижильный	Выносливость 40	Персонаж всегда лечится так, как если бы был Легко Ранен.
Ненависть†	—	Получаете бонус +10 при атаке ненавистных персонажей.
Выучка с Тяжёлым Оружием†	—	Использование оружия без штрафа.
Обострённые Чувства†	—	Получаете бонус +10 к конкретному чувству.
Стрельба от бедра	НС 40, Ловкость 40	Получаете свободную атаку при передвижении Исследователя.
Ас	Умение Пилотирование, Ловкость 40	Все умения Пилот – Базовые
Улучшенное Чувство Варпа	Чувство Варпа	Проверка Психонауки — Свободное действие
Независимое Прицеливание	НС 40	Стрельба по двум или более целям на расстоянии более 10 метров.
Вложенное Знание	Интеллект 40	Общие и Учёные Знания считаются базовыми умениями.
Вселить Гнев	Общительность 30	Возможность возбудить ярость толпы.
В Пасть Ада	Железная Дисциплина	Подчиненные получают иммунитет к подавлению и страху в присутствии Исследователя.
Железная Дисциплина	Сила Воли 30, Командование	Подчиненные могут перебросить проверки Страха и Подавления.
Железная Челюсть	Выносливость 40	Проверка Выносливости для превозмогания Оглушения
Искушённый	Сила Воли 30	Никогда не получаете ОБ от простых ужасов
Последний Герой	Стальные Нервы	Иммунитет к подавлению Пистолетами и Ручным Оружием. Улучшает Укрытие.
Вскочить	Ловкость 30	Подъём на ноги как свободное действие.
Чуткий Сон	Восприятие 30	Считается бодрствующим, даже когда спит.
Молниеносная Атака	Быстрая Атака	Атака три раза за Полное действие
Молниеносные Рефлексы	—	Добавьте двойной БЛ к броску Инициативы
Литания Ненависти	Ненависть	Расширяет бонусы ненависти на союзников
Логис Имплантат	—	Бонус +10 к НС и НР за проверку Техпользования.
Взрыв Люминена	Имплантаты Механикус	Урон 1к10+БСВ (Э). Вызывает Усталость
Заряд Люминена	Имплантаты Механикус	Проверка Вын для того чтобы зарядить технику. Вызывает Усталость
Шок Люминена	Имплантаты Механикус	Шок, наносящий урон 1к10+3 (Э). Вызывает Усталость
Механическое Облачение	Имплантаты Механикус	Исследователь получает продвинутую аугметику Механикус.
Магнитная Грация	Имплантаты Механикус	Парение 1к10+БВ минут раз за день.
Магнитное Превосходство	Имплантаты Механикус, Магнитная Грация	Парение 2к10+БВ минут раз за день.
Меткий Стрелок	НС 35	Отсутствие штрафов при стрельбе на длинные и экстремальные дистанции
Хозяин и Командир	Интеллект 35, Общительность 35	Координация других в бою
Мастер Хирургеон	Медика +10	Проведение продвинутых медицинских процедур
Мастер Технопровидец	Техпользование +20, Имплантаты Механикус	Используйте Очко Судьбы для автоматического успеха.
Мастер Оратор	Общительность 30	Влияние на в 10 раз большее число людей при проверках Общительности.
Использование Механодендритов†	Имплантаты Механикус	Исследователь может использовать один тип механодендритов
Медитация	—	Исследователь может войти в транс для избавления от Усталости
Выучка с Рукопашным Оружием†	—	Использование оружия без штрафа.
Мощный Выстрел	НС 40	Наносите +2 повреждения при дистанционных атаках
Имитатор	—	Исследователь может копировать голоса.
Навигатор	—	У Исследователя есть ген Навигатора.
Сила Навигатора	Навигатор	Получаете возможность использовать силу
Стальные Нервы	—	Переброс проваленных проверок на избежание подавления.
Ортопраксия	—	Бонус +20 на сопротивление контролю разума или допросу.
Паранойя	—	Исследователь всегда настороже.

† Обозначает наличие группы таланта

Название таланта	Требования	Преимущество
Связи†	Общительность 30	Бонус +10 при проверках Общительности во время взаимодействия с организацией
Выучка с Пистолетами†	—	Использование оружия без штрафа.
Полиглот	Интеллект 30, Общительность 30	Склонность к языкам.
Выверенный Удар	НР 40, Уверенный Удар	Нет штрафов за атаку определённой зоны
Просангвинация	—	Лечите 1к5 Урона один раз за день
Пси Рейтинг	—	Становитесь более могущественным Псайкером, рейтинги 1-10
Психическая Дисциплина	—	Дополнительная Психическая Дисциплина
Психотехника †	—	Дополнительная Психотехника
Чистая Вера	—	Иммунитет против Демонического Присутствия
Очистить Нечистого	Чистая Вера	Потратьте Очко Судьбы на изгнание демонов
Выхватить Оружие	—	Готовность как Свободное действие
Быстрая Реакция	Ловкость 40	Проверку Ловкости против сюрпризов
Быстрая Перезарядка	—	Снижает время перезарядки
Уважаемый Патент	—	Бонусы к Взаимодействию
Сопротивление†	—	Бонус +10 к проверке Сопротивления
Ритуал Благоговения	Имплантаты Механикус	в радиусе 50м. -10 ко всем проверкам на страх.
Ритуал Страха	Имплантаты Механикус	Страх (1) на две минуты в радиусе 50 метров.
Ритуал Чистой Мысли	Имплантаты Механикус	Иммунитет к эмоциям.
Ритуал Санкционирования	Пси Рейтинг, Специальное	Снижает Психические Феномены
Соперник†	—	Группа или организация испытывает к Исследователю неприязнь.
Снайпер	НС 40, Снайперский Выстрел	Нет штрафов на Объявленные Выстрелы
Крепкое Телосложение	—	Получаете дополнительную Рану
Спринт	—	Более быстрое передвижение в бою.
Шаг в Сторону	Ловкость 40, Уклонение	Дополнительное Уклонение
Непреклонный	Сила Воли 30, Сопротивление (Психотехники)	Перебросьте проваленные проверки СВ на сопротивление Психотехникам.
Уверенный Удар	НР 30	При успешной атаке выбираете зону.
Быстрая Атака	НР 35	Атака дважды за Полное действие
Нейтрализация	—	Специальную атаку, чтобы оглушить оппонента
Талантливый†	—	Бонус +10 на соответствующую проверку умения
Искусный Стук	Интеллект 30	Исправить заклинивание оружия за Полудействие
Император Защищает	Чистая Вера	Потратьте Очко Судьбы и вдохновите своих товарищей на бесстрашие и героизм
Плоть Слаба	Имплантаты Механикус	Исследователь получает черту Машина
Выучка с Метательным Оружием†	—	Использование оружия без штрафа
Вспомнить Всё	Интеллект 30	Может вспомнить общие факты и малые детали.
Стойкость Кремня	Выносливость 40	Уменьшение критических повреждений
Парное Оружие†	НС 35 или НР 35, Ловкость 35	Двойная атака при использовании двух оружий
Безоружный Мастер	НР 45, Ловкость 40, Безоружный Воин	Атака 1к10+БС и не имеет черты Примитивный.
Безоружный Воин	НС 35, Ловкость 35	Наносит 1к10-3+БС безоружными атаками.
Неприметный	—	Исследователя легко забыть
Непоколебимая Вера	—	Переброс проваленных проверок Страха
Тактик Пустоты	Интеллект 35	Бонус в космических сражениях.
Стена Стали	Ловкость 35	Дополнительное Парирование
Родство с Варпом	Пси Рейтинг, Специальное	Перебросьте Психический Феномен
Поток Варпа	Пси Рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 50	+1 к Пси Рейтингу при нажиме
Чувство Варпа	Навигатор или Пси Рейтинг, умение Психонаука, Восприятие 30+	Проверка Психонауки как Полудействие.
Слухи	Интеллект 40, Общительность 30	Бонус к Розыску.
Гнев Праведных	Чистая Вера	Потратьте ОС на нанесение дополнительного Урона.

† Обозначает наличие группы таланта

Некоторые таланты Выучки с Оружием содержат группу, названную "Универсальный". Общие группы обозначают несколько типов вооружения, позволяя персонажа с этим талантом использовать множество видов вооружения без штрафа. Универсальная группа отражает биографии большинства людей, составляющих династию вольного торговца, которая может быть необычной и насыщенной – те, кто путешествует среди звёзд, имеют множество возможностей использования широкого ассортимента снаряжения!

Требования

Некоторые таланты требуют от Исследователя соответствия необходимым условиям их получения, отражающим определенный уровень внутренней способности, необходимый для использования некоторых талантов, или же умение или другой талант, необходимый для получения доступа к более продвинутой способности. Эти условия могут принимать форму, умения, таланта, показателя характеристики или даже специальной способности.

Описания талантов

"Человек всегда больше переживает об одном единственном таланте, которым он не обладает, чем о тех бесчисленных, что есть в его распоряжении."

– Марек Тэнзин, аббат наставник Сколы Прогениум

В таблице 4-1: Таланты Исследователь найдёт полный список доступных талантов, а их подробное объяснение ниже.

Дух Власти

Требования: Общительность 30

Исследователь – прирождённый командир, как мотивирующий, так и устрашающий подчинённых. При успешной проверке Командования, Исследователь может повлиять на число целей, равное 1к10+ его Бонус Общительности. Этот талант не оказывает воздействия на враждебные цели и касается только НИП.

Амбидекстрия

Требования: Ловкость 30

Этот талант отражает не столько врожденную обоерукость, сколько успешную тренировку во владении двумя руками с одинаковой эффективностью. Исследователь использует обе руки одинаково хорошо для любых задач, и не получает штраф -20 за действия, исполненные неведущей рукой.

Специальное: В сочетании с талантом Парное Оружие, штраф за атаки обеими оружиями в один ход снижается до -10.

Броня Презрения

Требования: Сила Воли 40

Ненависть Исследователя ко всему нечистому охраняет его душу от пагубного влияния. Когда Исследователь получает очки Порчи, снизьте их количество на 1, до минимума в 0. При успешной проверке Силы Воли, проведенной как Свободное действие, он может игнорировать эффект накопленных Очков Порчи на 1 раунд.

Удар Асассина

Требования: Ловкость 40, Акробатика

Природная ловкость и прекрасная физическая форма Исследователя превращает его в посланника смерти на поле боя. После проведения рукопашной атаки, успешная проверка Акробатики разрешает ему передвижение на половину показателя как Свободное действие. Оппонент Исследователя не получает свободной атаки за это движение. Дополнительное движение можно сделать только один раз за раунд.

Автосангвинация

Древняя и благословенная технология Механикус или какой-то порченный ксенотех струится по крови Исследователя. Микроскопические машины лечат лёгкие повреждения и ускоряют выздоровление. При прохождении лечения персонаж с этим талантом всегда считается Легко Раненным, и лечится ускоренно, удаляя 2 очка урона в день.

Выучка с Ручным Оружием.

Группы таланта: Болтерное, Лазерное, Гранатомёты, Примитивное, СБ, Универсальный.

Исследователь приобрёл Выучку с Ручным Оружием в группе вооружений и может использовать его без штрафа. "Универсальный" включает Болтерное, Лазерное, Гранатомёты, Мельта, Плазменное и стабберы. Когда персонаж использует оружие, с которым у него нет нужного таланта Выучки с Оружием, он получает штраф -20 к любой связанной проверке Навыка Стрельбы или Навыка Рукопашной.

Бастион Железной Воли

Требования: Пси Рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 40

За годы практики и тренировок, чистая сила воли Исследователя и его психическая фокусировка стали единым целым, так что их соединенное использование – вторая природа Исследователя. Он удваивает свой защитный Пси Рейтинг при любой Встречной проверке, включающей Психическую Технику или умение Психонаука.

Боевая Ярость

Требования: талант Неистовство

Долгий опыт и неукротимая воля позволили Исследователю укротить внутреннего зверя, направляя его ярость при сохранении чистого рассудка. Он может Парировать при Неистовстве.

Натиск Берсерка

Исследователь научился вкладывать всю силу своего движения во взмах оружия. Когда он совершает натиск в бою, немногие могут устоять. Если он использует действие Натиск, он получает бонус +20 к НР вместо +10.

Двоичный Код

Исследователь оптимизировал своё использование Техно-лингва для контроля сервиторов. Он получает бонус +10 при любой попытке взаимодействия с сервиторами, и любое судно, на котором он служит, получает бонус +1 к Боевого Духа Экипажа вследствие возросшей эффективности сервиторов.

Мастер Клинка

Требования: Навык Рукопашной 30, Выучка с Рукопашным Оружием

Мастерство Исследователя в клинковом оружии и боевое мастерство несравнены. При атаке любым клинковым оружием, а также цепным оружием, силовым топором и силовым мечом он может перебросить одну пропущенную атаку за раунд.

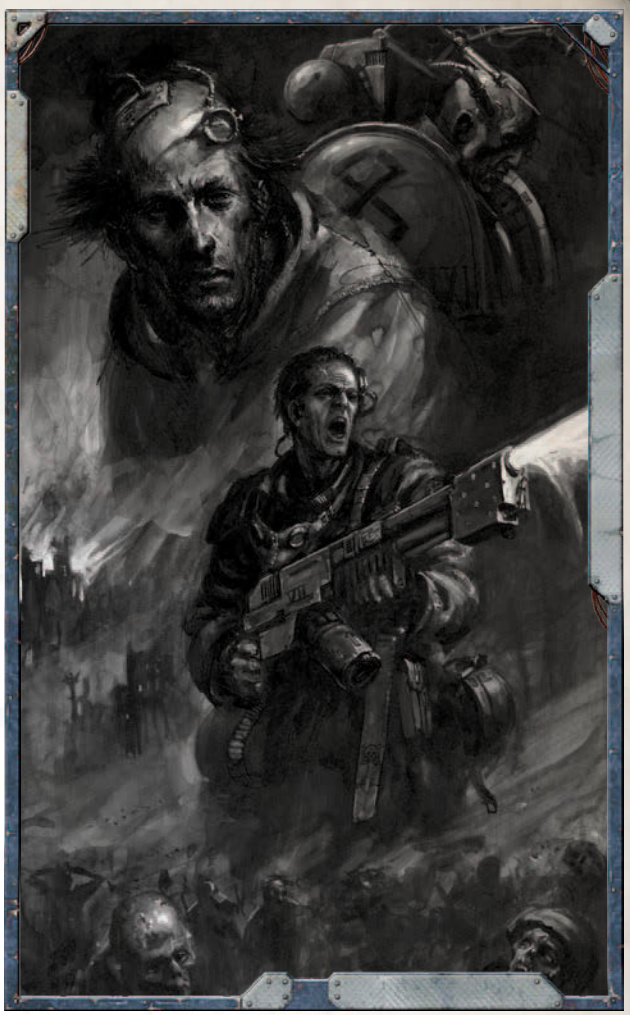
Благословенное Сияние

Требования: Очистить Нечистое, Божественное Служение, Император Защищает или Гнев Праведных.

Святость Исследователя сияет, позволяя каждому видеть истину своей собственной души. Где он ступает, его последователи не боятся тьмы и не страдают от хищничества богохульных.

При трате Очка Судьба на активацию таланта Чистой Веры, Исследователь расширяет иммунитет к демоническому присутствию на число целей, равное его удвоенному Бонусу Силы Воли.

В качестве свободного действия, он может даровать одно Очко Судьбы союзнику. Если Очко Судьбы не потрачено, оно возвращается в конце столкновения.



При сжигании Очка Судьбы, Исследователь и число союзников, равное его удвоенному Бонусу Силы Воли получают иммунитет к демоническому присутствию, проверкам на Страх и Очкам Порчи. В дополнение, все затронутые цели получают бонус +10 к проверкам на сопротивление Пси атакам и другим формам психических манипуляций, а также урон, получаемый от пси- и варп-источников, снижается в два раза. Эти преимущества длятся до конца столкновения.

Бой Вслепую

Требования: Восприятие 30

Годы практики и развития всех чувств Исследователя позволяют ему сражаться в ближнем бою даже без преимуществ зрения. Этот талант снижает штрафы для замутненного зрения на половину, позволяя персонажу сражаться в тумане, дыму или темноте.

Кровавая Гончая

Исследователь – опытный и искушённый охотник за головами, который запрашивает самую высокую цену за доставку добычи живой или мертвой. Когда группа персонажа пускается в погоню за наградой, она получает бонус +100 Очков Достижений в Военных и Криминальных Задачах.

Крепкие Бицепсы

Требования: Сила 45

В то время как слабого человека стрельба из мощного оружия отправит в полёт, крепкое телосложение Исследователя позволяет ему остаться на ногах. Он может вести огонь Длинной или Короткой Очередью из тяжёлого вооружения, не используя подпорки и не получая за это штрафа -30.

Кошачье Приземление

Требования: Ловкость 30

В отличие от простых людей, гимнастические способности и природное чувство баланса Исследователя позволяют ему падать с большой высоты без вреда. Когда Исследователь падает, он может пройти проверку Ловкости как Свободное действие. При успехе, каждая дополнительная Степень Успеха снижает высоту падения, для определения урона, на число метров равное Бонусу Ловкости персонажа.

Химическая Кастрация

Химическая и хирургическая обработка или чистая воля сделали Исследователя иммунным к большинству мирских искушений. Попытки соблазнения против него автоматически проваливаются, а Сложность проверок Обаяния возрастает на один уровень. Взятие этого таланта даёт одно Очко Безумия.

Очищение и Искупление

Требования: талант Выучка с Зажигательным Оружием (Универсальный)

Исследователь может контролировать поток горящего прометия как никто другой, управляя пламенем как давним помощником. Цели атак его огнемёта получают штраф -20 ко всем проверкам Ловкости на избежание эффектов поражения.

Боевое Построение

Требования: Интеллект 40

Исследователь приказывает своим товарищам подготовиться к опасности, планируя их действия на случай внезапной атаки. Прежде чем бросать инициативу, все другие члены группы могут выбрать использование Бонуса Интеллекта персонажа на все броски инициативы вместо своего Бонуса Ловкости.

Мастер Боя

Требования: Навык Рукопашной 30

Кажется, что оружие Исследователя находится всюду в один момент, связывая ближним боем большее число оппонентов, чем могут позволить себе даже самые умелые бойцы. Противники не получают бонусов за численное превосходство над персонажем в ближнем бою.

Боевое Чутьё

Требования: Восприятие 40

У Исследователя есть возможность воспринимать импульсы своего подсознания, реагирующего на его сверхъестественно обостренные чувства, что даёт персонажу преимущество, с которым не может сравниться простая быстрота. Он может использовать Бонус Восприятия вместо Бонуса Ловкости при бросках Инициативы.

Тайная Полость

Плоть или аугментика персонажа содержит маленькое хранилище. Это может быть емкость, скрытая под покрытием плоти, или полость встроенная в кибернетическое улучшение. Персонаж может утаить в ней одну маленькую деталь, размером не более кулака. Обнаружение хранилища требует прохождения **Сложной (-10) проверки Поиска**. При использовании сканера или ауспекса Сложность снижается до Ординарной (+10).

Контратака

Требования: Навык Рукопашной 40

Молниеносные ответные удары Исследователя были бы образцом боевого искусства – если бы они были достаточно медленны для того, чтобы их можно было увидеть. После успешного Парирования вражеской атаки, он может тотчас провести атаку против этого оппонента, используя оружие парирования в Свободном действии. Эта атака получает штраф -20.

Разрывной Выстрел

Требования: Навык Стрельбы 40

Исследователь может направлять свои выстрелы туда, где они причинят наибольший вред – в складки, пробелы или сочленения брони. Когда дальняя атака наносит Критический Урон, добавьте +2 к Урону.

Калечащий Удар

Требования: Навык Рукопашной 50

Исследователь может направлять удары прямо туда, где они причинят больше вреда, нанося порезы и удары в уязвимые места. Когда ближняя атака персонажа наносит Критический Урон, добавьте +4 к Урону.

Сокрушающий Удар

Требования: Сила 40

У Исследователя есть способность фокусировать всё тело на атаке ближнего боя, добавляя +2 урона в ближнем бою.

Тёмная Душа

Длительное лицезрение тьмы подействовало как прививка против всего тёмного, давая Исследователю сопротивление порче. При прохождении проверки Пагубы, он получает половину обычного штрафа. Подробнее о порче смотри в **Главе X: Мастер Игры**.

Снайперский Выстрел

Требования: Навык Стрельбы 30

Твёрдая как камень рука Исследователя и его орлиный глаз сделали его внушающим страх стрелком. Не одна цель, как бы она ни была осторожна, не избежит перекрестья его прицела. При выполнении Объявленного выстрела, персонаж получает штраф -10 вместо -20.

Декаданс

Требования: Выносливость 30

Благодаря спец-обработке или долгим годам злоупотреблений Исследователь стал нечувствителен к большинству алкогольных напитков, наркотиков и химикатов. При потреблении алкоголя или схожего вещества, Исследователь не отключается, пока не провалит число проверок Выносливости, равное его Бонусу Выносливости. Персонаж получает бонус +10 на сопротивление эффектам привыкания.

Крепкий Орешек

Требования: Сила Воли 40

Благодаря силе воли или чистому упрямству, Исследователь отказывается покидать этот мир. Когда он страдает от потери крови, персонаж может бросить дважды на избежание смерти.

Обезоружить

Требования: Ловкость 30

Исследователь может выбить оружие из рук оппонента при помощи выверенной техники или грубой силы. В ближнем бою он может использовать Полное действие для обезоруживания своего противника через проведение Встречной проверки Навыка Рукопашной. Если он выигрывает эту проверку, оружие оппонента падает к его ногам. Если персонаж получает три или больше степеней успеха, он забирает оружие оппонента.

Пугающий Голос

Голос Исследователя имеет чрезвычайно зловещие или угрожающие свойства, заставляя других дрожать перед ним. Исследователь получает бонус +10 к проверкам Допроса и Запугивания, но также получает штраф -10 к проверкам Обаяния когда взаимодействует с другими в попытке дружелюбного общения, как в случае с животными, детьми или легко пугаемыми.

Божественное Служение

Требования: Чистая Вера

Исследователь служит проводником милосердия и благости Императора, вера в его божественность может лечить там, где не помогают мирские умения.

При проверке Медики Исследователь может потратить Очко Судьбы, и вместо нормального результата восстановить Урон, равный его Бонусу Силы Воли. Это число затем добавляется и множится как обычно в зависимости от типа лечения (смотри описание Медики на странице 88). В случае первой помощи Легко Раненым персонажам, Исследователь восстанавливает число Повреждений, равное своему Бонусу Силы Воли плюс Бонус Интеллекта.

Исследователь может потратить Очко Судьбы на снятие Усталости с числа людей, равному его удвоенному Бонусу Силы Воли.

Исследователь может сжечь Очко Судьбы и позволить персонажу, который только что умер, стать Критическим Раненым. У этой силы есть и свои пределы (пуля в груди – да, декапитация – нет) и её предмет остаётся на усмотрение мастера. Если использование Божественного Служение не срабатывает таким образом, Очко Судьбы не тратится.

Двойная Команда

Персонаж извлёк немалый опыт из многочисленных массовых сражений и закрученных рукопашных боёв. При совместном с союзником нападении на оппонента, он получает дополнительный бонус +10 к проверке Навыка Рукопашной. Если у обоих персонажей есть этот Талант, то оба получают дополнительные +10, до общего бонуса в +20. Этот бонус добавляется к обычному бонусу за численное превосходство над противником.

Двойной Выстрел

Требования: Ловкость 40, Парное Оружие (Стрелковое)

Навык Исследователя в обращении со стрелковым оружием настолько высок, что персонаж может послать две пули точно в одно место. Будучи вооружён двумя пистолетами, он может стрелять из обоих одновременно за одно Полное действие. Проведите одну проверку Навыка Стрельбы, и в случае успеха он попадает обоими

выстрелами в цель. Так как персонаж стреляет из обоих оружий в одну атаку, он может провести действие Прицеливания до стрельбы, чтобы получить бонус в +10 или +20 к проверке НС. Лазерный прицел, установленный на любом из орудий, даст бонус +10. Исследователь не получает обычный штраф -20 НС за использование двух орудий. Если он попадает, Броня цели применяется, как обычно, к обоим выстрелам отдельно, но Выносливость считается только один раз против объединённых бросков повреждений за оба выстрела. Одна успешная проверка Уклонения позволяет избежать обоих выстрелов.

Двойной Удар

Требования: Ловкость 40, Парное Оружие (Рукопашное)

Навык Исследователя в обращении с оружием ближнего боя позволяет нанести два удара для максимизации повреждения. Будучи вооружён двумя орудиями ближнего боя, он может атаковать обоими одновременно за одно Полное действие. Проведите одну проверку Навыка Рукопашной, и в случае успеха он попадает обоими ударами в цель. Так как персонаж складывает два оружия в одну атаку, он может провести действие Прицеливания до атаки, чтобы получить бонус в +10 или +20 к проверке НР. Он не получает обычный штраф -20 НС за использование двух орудий. Если он попадает, Броня цели применяется, как обычно, к обоим ударам отдельно, но Выносливость считается только один раз против объединённых бросков повреждений за оба попадания. Одна успешная проверка Уклонения или Парирования позволяет избежать обоих ударов.

Долг Превыше Смерти

Требования: Сила Воли 45

Воля или вера Исследователя могут поддержать его, когда его плоть ослабла. Он игнорирует эффекты повреждения, Усталости или Оглушения во время боя. Это талант не предотвращает Урон, но позволяет персонажу временно игнорировать его эффект на протяжении боя. От смерти этот талант не спасает.

Электрическая Поддержка

Требования: Имплантаты Механикус

Исследователь может направлять священный поток энергии от своей разрядной катушки или другого источника энергии, и чтобы укрепить свою плоть. Будучи в контакте с функционирующей, заряженной машиной, полностью заряженной батареей или энергетической ячейкой, персонаж может **пройти Ординарную (+10) проверку Выносливости**. Успех снимает один уровень Усталости, плюс один уровень Усталости за каждую Степень Успеха. Эта процедура занимает одну минуту медитации и ритуальных заклятий.

Использование Электрографта

Требование: Имплантаты Механикус

Исследователь может использовать свой Электрографт для доступа к порту данных и соединения с духами машины. Это даёт бонус +10 к Общему Знанию, Розыску и Техпользованию при подсоединении к порту данных.

Враг

Группы таланта: Учёные, Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Эклезирахия, Правительство, Астра Милитариум, Имперский Флот, Инквизиция, Военные, Навигаторы, Аристократия, Вольный Торговец, Преступный Мир, Рабочие

В противоположность Хорошей Репутации со страницы 108, Исследователь чрезвычайно нелюбим определённой социальной группой или организацией. Он получает дополнительный штраф -10 при взаимодействии с этой группой. Соединяясь с талантом Соперник, этот талант даёт общий штраф -20. МИ и игрок должны прийти к соглашению к дарованию этого таланта в подходящий момент приключения или кампании. Этот талант может быть убран как Элитное Улучшение по соглашению с МИ, если Персонаж искупил свою вину в глазах организации.

Энергетический Запас

Требования: Имплантаты Механикус

Исследователь научился с большей эффективностью фокусировать запасённую в своей разрядной катушке энергию. Он больше не получает Усталость за использование Светового Заряда, Светового Шока и Светового Взрыва.

Расширенный Бионический Каркас

Требования: Механическое Облачение

И без того впечатляющая бионическая структура тела Исследователя стабилизирована за счет комплекса гироскопов, управляемого системой наведения, соединенной с духом машины. Исследователь получает черту Автостабилизация (см. стр. 424).

Выучка с Экзотическим Оружием

Группы таланта: Все виды Экзотического вооружения

Исследователь, имеющий талант Выучка с Экзотическим Оружием, умеет пользоваться конкретным Экзотическим Оружием, и может использовать его без штрафа.

Благоволение Варпа

Требование: Сила Воли 35

Когда проверка Фокусировки Мощи приводит к психическому феномену, Исследователь может сделать два броска и выбрать более приятный вариант.

Бесстрашие

Благодаря тяжёлому опыту, полученному в ужасных ситуациях, страх больше не управляет действиями Исследователя. Он имеет иммунитет к эффектам Страха и Подавления, но выход из сражения или уклонение от боя требуют успешной проверки Силы Воли.

Резонансный Визг

Требования: Имплантаты Механикус

Исследователь может расстроить свой вокс-синтезатор, вызывая отвратительный шумовой взрыв, который шокирует и сбивает с толку окружающих. Незащищённые существа в радиусе 30 метров, способные слышать, должны пройти проверку Силы Воли или потерять Полудействие на своем следующем ходу, так как они непреднамеренно реагируют на какофонический визг.

Привлечь Железо

Требования: Имплантаты Механикус

Исследователь может заставить незакреплённые металлические объекты в поле своего зрения лететь к нему в руки. Объект может весить до одного килограмма на одну единицу Бонуса Силы Воли персонажа, и должен лежать в пределах 20 метров. Использование таланта требует Полного действия и успешной проверки Силы Воли.

Призвать Железо

Требования: Имплантаты Механикус, Привлечь Железо

Исследователь может заставить незакреплённые металлические объекты лететь к нему в руки, как в случае с талантом Привлечь Железо. Но он может призвать предметы весом до 2 килограмм на одну единицу Бонуса Силы Воли. Персонаж должен потратить Полное действие и преуспеть в проверке Силы Воли, чтобы провести этот ритуал.

Выучка с Зажигательным Оружием

Группы талантов: Универсальный

Вид горящих потоков прометия приносит радость сердцу Исследователя и ужас его врагам. Он освоил искусство обращение с множеством видов зажигательного оружия. «Универсальный» включает всё не-экзотические виды вооружения со специальным качеством Зажигательное.

Предусмотрительность

Требования: Интеллект 30

Для Исследователя логика и анализ исполняют ту же роль, что должны исполнять карты таро и кости для непросвещённых масс. Скрупулёзно рассмотрев все возможные последствия, факты и данные Исследователь может вычислить наилучший вариант. Потратив десять минут на изучение и анализ проблемы, он получает бонус +10 к следующей проверке Интеллекта.

Неистовство

Пылкость характера и несдержанность кипят в душе Исследователя, контролируемые, как правило, его рациональным сознанием, но легко вырывающиеся на волю. Если персонаж потратит один полный раунд на то, чтобы позволить своей ярости наполнить его – с помощью флагелляции, наркотиков, или других средств – в следующем раунде он переходит в неконтролируемую ярость, получая бонус +10 к Навыку Рукопашной, Силе Воли, Силе, Выносливости, и штраф -20 к Навыку Стрельбы и Интеллекту. Исследователь должен атаковать ближайшего врага, если возможен ближний бой или же должен приблизиться к ближайшему врагу и атаковать его. Персонаж не будет принимать очевидно самоубийственных решений, и, например, прыгать со здания с целью атаковать кого-то на земле, но он предпримет любые действия, имеющие приемлемую вероятность вовлечь ближайшего противника в ближний бой. Исследователь, находясь в состоянии неистовства, получает иммунитет к Страху, Подавлению, оглушающим эффектам, эффектам Усталости, и не может Парировать, отступать или убегать. Если это возможно, он должен использовать действие Атака Всеми Силами. Персонаж остаётся в Неистовстве на протяжении боя. В

состоянии Неистовства нельзя использовать Психические Техники, если только нет соответствующего таланта. Некоторые существа всегда находятся в состоянии Неистовства, или же могут входить в него в любой момент.

Яростный Натиск

Требования: Навык Рукопашной 35

Скорость и отвага позволяют Исследователю сделать несколько ударов там, где менее расторопные бойцы делают один. Если он успешно попадает по цели, используя действие Атака Всеми Силами, он может потратить свою Реакцию чтобы сделать дополнительную атаку, используя те же бонусы и штрафы, что и во время предыдущей атаки.

Хорошая Репутация

Требования: Общительность 50, Связи

Группы таланта: Учёные, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Экклезиархия, Жители Диких Миров, Правительство, Жители Ульев, Астра Милитариум, Имперский Флот, Инквизиция, Средний Класс, Аристократия, Безумцы, Преступный Мир, Пустотники, Рабочие.

Репутация Исследователя идёт впереди него, открывая двери, которые иначе остались бы закрытыми. При взаимодействии с определённой группой или организацией Исследователь получает дополнительный бонус +10 к проверкам Общительности. Талант складывается с талантом Связями, давая общий бонус +20.

Страж

Требования: Ловкость 40

Годы службы в качестве телохранителя позволили Исследователю быстро бросать себя на линию огня, или принимать смертельную атаку, предназначавшуюся другому. Он может пожертвовать все свои действия в следующем Раунде, чтобы поменяться местами с любым из союзников в радиусе 2 метров (если на пути нет преград). Это можно сделать в любой момент, даже прерывая другое действие, персонаж становится целью любой атаки, прежде нацеленной на союзника. Этот талант нельзя использовать больше раза за бой.

Благословление Оружия

Требования: Имплантаты Механикус

Используя свою способность мистически воздействовать на железные материалы, Исследователь может расклинить количество единиц вооружения, равное его Бонусу Интеллекта, если они находятся в радиусе 10 метров. Успешная проверка Интеллекта означает, что персонаж умилостивил Машинных Духов оружия.

Мастер Пистолетов

Требования: Навык Стрельбы 40, Парное Оружие

Исследователь так долго тренировался с пистолетами, что они кажутся продолжением его тела, едва требуя внимания для прицеливания и стрельбы. Вооруженный двумя пистолетами, он снижает штраф за Парное Оружие на -10. Если он также обладает Талантом Амбидекстрия, штраф снижается до 0.

Ловкий Торгаш

Навыки переговоров и торга Исследователя столь хороши, что он находит возможность получить прибыль там, где её никто не видит. Когда за завершенное Предприятие вы получаете награду Фактором Прибыли, прибавьте бонус +1 к его групповому показателю.

Трудная Мишень

Требования: Ловкость 40

Лёгкий в ногах, Исследователь уклоняется и уворачивается во время движения – умение, которое он приобрёл за долгие годы постоянной опасности на линии огня. Когда он совершает Натиск или Бежит, противник получает штраф -20 к проверкам Навыка Стрельбы, сделанным для того чтобы попасть в персонажа из оружия дальнего боя. Этот штраф длится до следующего хода Исследователя.

Закалённый

Требования: Выносливость 40

Телосложение и выносливость Исследователя позволяют ему быстро оправляться от шока и повреждений. При прохождении медицинского лечения и лечения от травм, Исследователь восстанавливает урон, как если бы был Легко Ранен.

Ненависть

Группы таланта: Преступники, Вольный Торговец (определённый), Пираты, Ксеносы (определённые), Псайкеры, Мутанты

Группа, организация или раса навредила Исследователю в прошлом, наполнив его враждебностью. При сражении с противником этой группы в ближнем бою, он получает бонус +10 ко всем сделанным против них проверкам Навыка Рукопашной.

Выучка с Тяжёлым Оружием

Группы таланта: Болтерное, Зажигательное, Лазерное, Гранатомётное, Мельта, Плазменное, Примитивное, СБ

Исследователь может использовать оружие из одного из самых разрушительных классов на полях сражений, испаряя отдельных противников и вселяя страх в духи машин техники. Он может использовать оружие той группы, в соответствии с которой был выбран талант, и

каждый раз при получении этого таланта должен выбирать новую группу. Когда персонаж пытается использовать оружие, без соответствующего таланта Выучки, он получает штраф -20 к соответственно Навыку Рукопашной или Навыку Стрельбы.

Обострённые Чувства

Группы таланта: Зрение, Слух, Обоняние, Вкус, Осязание

Будь тому причиной генетика или аугметика, одно чувство Исследователя превосходит другие. Когда ваш персонаж получает этот талант, выберите одно из пяти чувств и получайте бонус +10 к любой проверке, для которой важно это чувство. Например, Обострённые Чувства (Зрение) повлияют на проверку Бдительности, при попытке разглядеть далекую стаю сланцевых ворон, но не использование таких общих умений как Навык Стрельбы с любым дальнобойным оружием или Навык Рукопашной, хотя персонаж и использует при этом свои глаза.

Стрельба от Бедра

Требования: Навык Стрельбы 40, Ловкость 40

Удаль Исследователя в обращении с дальнобойным оружием настолько велика, что он может стрелять точно, не полагаясь на зрение. За полное действие, персонаж может передвинутся на Полное действие, и провести одну атаку оружием дальнего боя. Атака должна быть одиночным выстрелом – не автоматическим огнём

Ас

Требования: Любое умение Пилот, Ловкость 40

Исследователь способен управлять транспортом так, словно тот является продолжением его тела. Он может выбрать этот талант, только если у него уже есть одно умение Пилотирование как Продвинутое. Персонаж использует оставшиеся умения Пилотирование как Базовые и получает бонус +10 ко всем умениям Пилотирование, которыми он уже обладает.

Вложенное Знание

Требования: Интеллект 40

Путем духовных практик или таинственных методик, хранимых стражами технологии и знаний, Исследователю вложили в память огромное богатство мудрости и знаний. Исследователь использует все умения Общего и Учёного Знания как невыученные Базовые умения. Этот талант также даёт бонус +10 к любой проверке Общих или Учёных Знаний, умениями которых он уже обладает

Улучшенное Варп Чувство

Требования: Варп Чувство

Теперь Исследователь может видеть варп и физическую вселенную нераздельно, не испытывая нужды концентрироваться на его части. После получения этого таланта, Исследователь может использовать Психонауку как Свободное действие.

Независимое Прицеливание

Требования: Навык Стрельбы 40

Исследователь развил своё периферийное зрение и ситуационную бдительность до того, что может стрелять в дух разных направлениях за одну секунду. При стрельбе из двух оружий в качестве одного действия, целям необязательно быть на расстоянии меньше 10 метров.

В Пасть Ада

Требования: Железная Дисциплина

Исследователь вдохновляет своих последователей на такую верность и преданность, что они готовы последовать за ним в варп или на абордаж корабля ксено-пиратов. В личном бою, те, кто его видят, получают иммунитет к Страху и Подавлению, а в то время, пока персонаж с этим талантом находится на борту корабля, где служит, корабль получает бонус +5 к Боевого Духа.

Вселить Гнев

Требования: Общительность 30

Исследователь знает слова, которые могут восстановить одних людей против других. Его риторика даёт бонус +20 к проверкам Взаимодействия на вдохновение к ненависти или злости, и удваивает число индивидов, на которых воздействует. Этот талант может применяться совместно с талантом Мастер Оратор для увеличения числа слушателей, на которых распространяется эффект.

Железная Дисциплина

Требования: Сила Воли 30, Командование

Железо точит железо. Исследователь не нянчится со своим экипажем и не мотивирует подчиненных добротой. Его непоколебимая воля и неоспоримое лидерство влекут людей сталью, а не добычей. Если обладатель таланта Железная Дисциплина находится в прямой видимости других Исследователей или доступен им через вокс- или видео-приемник, то они могут перебросить проваленные проверки Силы Воли, сделанные на сопротивление Страху и Подавлению. Железная Дисциплина воздействует на число целей, равное Бонусу Силы Воли, причем цели должны быть из числа подчинённых. Исследователи могут получать преимущества Железной Дисциплины, если персонаж с талантом – официальный лидер группы. Если Исследователь возглавляет абордаж, то получает бонус +10 к проверкам Командования.

Железная Челюсть

Требования: Выносливость 40

Исследователь получал удары от орков и отвечал им взаимностью. Он способен оправиться от большинства ударов без болезненных последствий. Если его оглушают, успешная проверка Выносливости позволяет ему игнорировать эффекты.

Искушённый

Требования: Сила Воли 30

Во время дальних странствий Исследователь видел чудеса и ужасы, лежащие за пределами представлений большинства. Галактика подбрасывала ему то худшее, что у нее есть, и теперь он даже не вздрагивает, видя чудовищные кошмары. Необычные явления, от ужасных видений смерти до мерзостей ксеносов, не вызывают Очков Безумия или проверок Страха. Ужасы Варпа воздействуют на персонажа как обычно.

Вскочить

Требования: Ловкость 30

Комбинация атлетической ловкости и скорости позволяют Исследователю вскочить на ноги почти при любых обстоятельствах. Он может встать за Свободное действие.

Последний Герой

Требования: Стальные Нервы

Исследователь развил шестое чувство, позволяющее ему чувствовать разрывы и паузы в смертельном дожде оружейного огня. Он имеет иммунитет к Подавлению Пистолетами и Ручным оружием, а также получает +1 очко Брони к значению любого укрытия, защищающего его от дальних атак.

Чуткий Сон

Требования: Восприятие 30

Исследователь остаётся начеку даже во сне, и малейшее изменение окружающей среды приводит его в полную боевую готовность. При проверке Бдительности или реакции на внезапные события он всегда считается бодрствующим, даже если спит. К сожалению, сон персонажа неглубок и часто прерывается, что приводит к не самому лучшему настроению при пробуждении.

Молниеносная Атака

Требования: Быстрая Атака

Легендарная скорость использования оружия позволяет Исследователю наносить шквалы атак в бою. На своем ходу за Полное действие персонаж может сделать три ближних атаки. Эффект этого таланта замещает эффект Быстрой Атаки, а не добавляется к нему.

Молниеносную Атаку нельзя использовать совместно с Двойным Ударом. Если у Исследователя есть талант Парное Оружие и он использует два оружия ближнего боя, он получает преимущества молниеносной атаки только с одним из двух оружий, и одну атаку другим. Если в одной рук он держит оружие ближнего боя, а в другой – дальнего, он получает преимущества Молниеносной Атаки только с оружием ближнего боя, и одну атаку для стрельбы.

Молниеносные Рефлексы

Исследователь ждёт неприятностей всегда, даже в самых безобидных ситуациях, что позволяет ему реагировать на опасности быстро и решительно. Исследователь удваивает свой бонус ловкости на бросках инициативы. Если у него есть Сверхъестественная Ловкость, добавьте +1 к множителю, прежде чем вычислять бонус для броска Инициативы.

Литания Ненависти

Требования: Ненависть (любая)

Вера Исследователя в праведность его ненависти настолько сильна, что он может убеждать других присоединиться к его крестовому походу. За Полное действие, персонаж может сделать проверку Обаяния чтобы расширить эффект своей Ненависти на любых союзников в непосредственной близости. При борьбе с ненавистными врагами успех проверки даёт бонус+10 к Навыку Рукопашной числу целей равному Бонусу Общительности Исследователя. Эффект длится всё время столкновения.

Логис Имплантат

Исследователь может использовать аналитические схемы для вычисления траекторий движения неприятелей в бою и реагировать на их действия заранее, со сверхчеловеческой скоростью. Используя Реакцию в раунде, персонаж может пройти проверку Техпользования для использования этого таланта. Он получает бонус +10 ко всем проверкам Навыка Стрельбы и Навыка Рукопашной до конца своего следующего хода. При использовании этой способности Исследователь должен пройти проверку Выносливости, или получить уровень Усталости.

Взрыв Люминена

Требования: Имплантаты Механикус

Омниссия благословил Исследователя аугментическими каналами, параллельными костям его рук. Возглашая нужную литанию, он может направлять энергию, запасённую в разрядной катушке, по этим каналам и выстреливать её во врагов. Успех при проверке Навыка Стрельбы позволяет ему направить энергию в

единичную цель в радиусе 10 метров. Цель получает энергетический урон равный 1к10 плюс Бонус Силы Воли Исследователя. Персонаж должен пройти проверку Выносливости при использовании этой способности или получить уровень Усталости.

Использование таланта: Атака в Полудействие

Заряд Люминена

Требования: Имплантаты Механикус

Исследователь может связывать свою смертную плоть со святыми механическими элементами, позволяя энергии своего тела переходить в технику. При успешном прохождении проверки Выносливости персонаж может разрядить или зарядить механизмы, используя свои внутренние разрядные катушки. Это требует одной минуты медитации и ритуальных заклятий. Сложность проверки Выносливости зависит от природы заряжаемой системы.

Сложность	Пример
Ординарная (+10)	Простая батарея, осветитель
Серьёзная (+0)	Батарея оружия, инфо-планшет, терминал мостика
Сложная (-10)	Пробивной заряд, электроника шатла, сервочереп
Тяжёлая (-20)	Батарея лазпушки, сервитор, гололит мостика
Очень Тяжёлая (-30)	Вычислительное ядро корабля, дух машины реактора, ксено техника

Исследователь должен пройти проверку Выносливости, или получить уровень Усталости. Не важно, какую силу даровал Омниссия: некоторые системы слишком велики или слишком чужды для этого таланта – МИ будет финальным судьей.

Шок Люминена

Требования: Имплантаты Механикус

Сила разрядных катушек Исследователя течёт через сеть индукторов по его телу, позволяя вкладывать энергию Омниссии в свои удары. В ближнем бою успешная проверка Навыка Рукопашной или Захвата наносит 1к10+3 очков Энергетического урона с качеством Шокирующее (см. стр. 127). Исследователь должен пройти проверку Выносливости, когда использует эту способность или получит уровень Усталости.

Использование таланта: Атака в Полудействие.

Механическое Облачение

Требования: Имплантаты Механикус

Исследователь вернулся в отчий дом Механикус, для того чтобы его привели в наиболее священную из форм, добавив экстенсивное механическое облачение к уже существующей аугментике. Характеристики Силы и Выносливости Исследователя увеличиваются на +10, а его Ловкость и Общительность снижаются на -5. Его масса увеличивается до трёхкратной чем у нормального человека, и он не может больше держаться на плаву или плавать в воде или схожей среде. Персонаж может оснастить любой свой Стрелковый механодендрит одним оружием пистолетного типа или ближнего боя, но для использования этого вооружения необходим соответствующий талант.

Магнитная Грация

Требования: Имплантаты Механикус

Исследователь вышивает энергопроводящие спирали на своих системах или плоти своих ног, что даёт ему возможность зависать невысоко над землей. Используя этот талант в Полудействие, персонаж может парить на расстоянии от 20 до 30 сантиметров над землей число минут, равное 1к10 плюс его Бонус Выносливости. Исследователь должен использовать Полудействие каждый раунд для поддержания ритуала, и может использовать другие действия для нормального передвижения. Он может активировать этот ритуал для замедления своего падения, снижая весь Урон от падения до 1к10+3 Ударного. Каждое использование Магнитной Грации истощает энергию, запасенную в Разрядной Катушке, и талант не может быть использован, пока Катушка снова не зарядится.

Магнитное Превосходство

Требования: Имплантаты Механикус, Магнитная Грация

Исследователь подтвердил свою преданность Богу-Машине, разместив аугментические спирали на каждой части своего тела. Используя Полудействие, он может парить в 20-30 сантиметрах от земли в течение числа минут, равного 2к10 плюс его Бонус Выносливости. Исследователь должен использовать Полудействие каждый раунд, чтобы сконцентрироваться на поддержании ритуала, но любое действие Передвижения позволяет ему передвигаться со скоростью, равной его скорости бега. Он также может замедлить скорость своего падения, и, если ритуал активен в момент касания земли, не получить урона. Каждый раз при совершении этого ритуала, Магнитное Превосходство вытягивает 50% заряда Разрядной Катушки.

Меткий Стрелок

Требования: Навык Стрельбы 35

Твёрдая рука и орлиный взгляд позволяют Исследователю держать перекрестье прицела точно на цели, независимо от дистанции. Исследователь не получает штрафов при проверке Навыка Стрельбы на длинных и экстремальных дистанциях.

Хозяин и Командир

Требования: Интеллект 35, Общительность 35

На судне всегда есть командир, лидер, чья направляющая рука, твердое суждение и мудрое руководство провели экипаж через бесчисленные конфликты. Если Исследователь с этим Талантом потратит Полудействие в бою для того, чтобы скоординировать действия своих союзников, никто из них не получит штрафы за численное превосходство до следующего хода. При защите от абордажа, Полудействие направляет усилия бойцов, давая им бонус +10 в бою (см. стр. 247).

Мастер Хирургеон

Требования: Медика +10

Продвинутые медицинские умения Исследователя позволяют ему сращивать плоть с искусством истинного мастера. Его дополнительные умения в использовании нартециума, мед-планшета и необычных лекарств приносят пациентам облегчение значительно быстрее. Исследователь получает бонус +10 при всех проверках Медики. При лечении Тяжело или Критически Раненного пациента, успешная проверка лечит 2 очка Урона вместо одного. Если пациент находится под угрозой потери конечности от Критического Попадания (см. Глава IX: Игровой Процесс), Исследователь даёт ему бонус +20 к проверке Выносливости для предотвращения потери конечности.

Мастер Технопровидец

Требования: Техпользование +20, Имплантаты Механикус или Эксплоратора

Знания Исследователя о космических кораблях и их машинных духах превосходят те, которыми владеют его привязанные к планетам собратья. Исследователь может почти чувствовать пульсацию плазмы в каналах корабля, так, как если бы они были его венами. Он может потратить Очко Судьбы для автоматического успеха при прохождении проверки Техпользования на усиление, ремонт или усовершенствование систем корабля, затрачивая на это минимум времени.

Мастер Оратор

Требования: Общительность 30

Исследователь владеет техниками, необходимыми для влияния на большую аудиторию. Его проверки Общительности и проверки умений, основанных на Общительности, затрагивают в 10 раз большее число целей.

Использование Механодендритов

Требования: Эксплоратор

Группы таланта: Оружейный, Инструментальный

Хотя есть множество разных типов механодендритов, данный талант делит их на две базовые категории:

Оружейные: Механодендриты этого типа являются оружием ближнего или дальнего боя, и имеют дополнительную крепость и силу, необходимую для сражений.

Инструментальные: Включая такие разные виды, как Интерфейс Машиного Духа, Манипулятор, Медицинский, Инструментальный, Оптический и бесчисленные другие, эти механодендриты как правило не требуют слишком жёстких креплений, но соединяются с кибер мантией аналогичным образом.

Медитация

Исследователь управляет своим телом и реакциями через молитву Императору, заглушая ненужные позывы организма для того, чтобы освежить тело и разум. Успех при проверке Силы Воли и 10 минут без прерывания медитации снимают один уровень Усталости.

Выучка с Рукопашным Оружием

Группы таланта: Примитивное, Универсальный

Исследователь усилено обучался владению контактным оружием, став знатоком в использовании практически всего ручного оружия ближнего боя. "Универсальный" включает группы Цепное, Шоковое и Силовое, и позволяет успешно использовать все типы этого оружия. Когда персонаж пытается использовать оружие, с которым у него нет соответствующей Выучки, он получает штраф -20 к любой связанной проверке Навыка Стрельбы или Навыка Рукопашной.

Мощный Выстрел

Требования: Навык Стрельбы 40

Исследователь знает слабые точки в каждой броне и материале, и может посылать выстрелы прямо туда, где они нанесут максимальный ущерб. Он добавляет +2 к Урону, нанесённому оружием дальнего боя.

Подражатель

Голосовые синтезаторы, обучение или врождённые способности позволяют Исследователю в точности подражать голосам других. Однако он должен говорить на одном языке с жертвой своего таланта, и ему требуется не менее часа изучать характерные особенности речи цели, чтобы суметь надлежащим образом её сымитировать. Исследователь не может в точности скопировать голос ксеноса в связи с разницей в физиологии и неуловимыми тонкостями большинства чужих языков. Слушатели должны пройти **Сложную (-10) проверку Внимательности**

для того, чтобы раскрыть обман. Если Исследователь изучает имитируемый голос по записи, а не благодаря личным наблюдениям, Сложность проверки Внимательности у тех, кого он желает обмануть, уменьшается до Серьёзной (+0). Обман автоматически раскрывается, если слушатель может ясно видеть, что Исследователь с этим талантом – не тот, за кого себя выдает.

Навигатор

Исследователь родился с геном Навигатора, в Навис Нобилите или в рядах нелицензированных. Глаз Варпа зло смотрит с его лба, позволяя персонажу воспринимать приливы и потоки эмпирей. Более подробную информацию смотри в **Главе VII: Силы Навигатора**.

Сила Навигатора

Требования: Навигатор

Обучение или природные способности Исследователя позволяют ему использовать дополнительную Силу Навигатора. Этот талант может быть выбран множество раз, каждый выбор даёт новую Силу.

Стальные Нервы

Долгие годы на поле боя позволили Исследователю оставаться спокойным, когда вокруг бушует огонь. Он может перебросить проваленные проверки Силы Воли на избежание или восстановление от Подавления.

Ортопраксия

В череп исследователя имплантирована литургическая схема, позволяющая концентрироваться на молитвах, повторяемых модулем-посредником, когда душевная стойкость персонажа находится под угрозой. Он получает бонус +20 к проверкам Силы Воли, сделанным для сопротивления контролю разума и допроса.

Паранойя

Исследователь знает, что опасность скрывается за каждым углом и что галактика ударит, как только его бдительность ослабнет. Персонаж получает +2 к броскам Инициативы, и МИ может тайно проверять его Восприятие на обнаружение скрытых угроз. Цена его постоянной насторожённости – нервный характер и невозможность расслабиться.

Связи

Требования: Общительность 30

Группы таланта: Учёные, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Экклезиархия, Жители Диких Миров, Правительство, Жители Ульев, Инквизиция, Средний Класс, Военные, Аристократия, Безумцы, Преступный Мир, Пустотники, Рабочие.

Исследователь имеет богатый опыт общения с определённой социальной группой или организацией. Он получает бонус +10 ко всем проверкам Общительности при взаимодействии с выбранной группой.

Выучка с Пистолетами

Группы таланта: Примитивное, Универсальный

Исследователь практиковался почти со всем одноручным стрелковым оружием, встречающимся в границах Империума, и с немалым количеством образцов, привезенных из-за его пределов. "Универсальный" отображает сноровку в обращении с большинством пистолетов, включая группы Болт-, Лаз-, Пусковое Мельта, Плазма и СБ. Когда персонаж пытается использовать оружие для которого у него нет нужного таланта Выучки, он получает штраф -20 на любую связанную с ним проверку Навыка Рукопашной или Стрельбы.

Полиглот

Требования: Интеллект 40, Общительность 30

У Исследователя есть врождённая способность к извлечению значений слов неизвестного языка и пониманию, основанному на интуиции. Знание любого языка для него – Базовое умение. Это не то же самое, что настоящее понимание языка, и проверки с использованием этого таланта получают штраф -10 в связи с упрощенной природой перевода.

Выверенный Удар

Требования: Навык Рукопашной 40, Уверенный Удар

Глаз, рука и оружие Исследователя сливаются в единое целое, нанося удары в точности туда, куда желает персонаж. При совершении Объявленного удара оружием ближнего боя, Исследователь не получает штрафа -20.

Просангвинация

Требования: Автосангвинация

Благодаря железной воле Исследователя или его обращению к Омниссии, он получает возможность ускорить осуществление ритуала Автосангвинации. Потратив 10 минут на медитацию и ритуальные заклинания, персонаж может пройти проверку Техпользования, и, в случае успеха, снять 1к5 очков Урона. Выбросив 96-100, он перезагружает свои имплантаты и не может в течение одной недели использовать ни их, ни таланты Автосангвинации и Просангвинации.

Пси Рейтинг

Исследователь – псайкер, и в терминах игры его сила отображается на шкале от 1 до 10, где Пси Рейтинг 1 – минимум, достаточный для того, чтобы привлечь внимание Сколастики Псайкана и Чёрных Кораблей, а рейтинг в 10 имеют лишь несколько самых могущественных псайкеров во всём человечестве.

Трансцендентный Астропат начинает игру с Пси Рейтингом 2. Более подробные правила об игровой механике этой способности смотри в **Главе VI: Психические Силы**. Повышение Пси Рейтинга отражает раскрытие персонажем своего психический потенциала и рост его могущества. Обратите внимание, что Пси Рейтинг в **Rogue Trader** не даёт новых Психические Сил автоматически, более высокий Пси Рейтинг лишь показывает могущество псайкера. Исследователь может взять этот талант несколько раз, при каждом приобретении его Пси Рейтинг возрастает на 1.

Психическая Дисциплина

Группы таланта: Пси Рейтинг

Исследователь получает доступ к новой Психической Дисциплине и может выбирать, по мере усиления своих способностей, техники из своего нового поля изучения. Псайкеры могут получить доступ максимум к трем различным Дисциплинам. Подробнее сморите в Главе VI: Психические Силы.

Психическая Техника

Группы таланта: Психические Техники

Благодаря тренировкам или природному развитию, Исследователь выучил новую Психическую Технику. При выборе этого таланта, Исследователь может выбрать одну новую Психическую Технику в любой из Психических Дисциплин, к которым имеет доступ, и чья стоимость в ОО равна или меньше стоимости таланта. Затем, исследователь тратит ОО в количестве, равном стоимости выбранной Техники (Если по какой-то причине Исследователь не может потратить ОО, он не может выбрать этот талант).

Заметьте: этот талант уникален в том, что Исследователь тратит ОО не в размере стоимости, указанной в Таблицах Улучшения своей Карьеры, но стоимость в ОО самой Техники. Стоимость в ОО, обозначенная в Таблицах Улучшения, приводится только для того, чтобы определить, какая Пси Техника может быть выбрана через конкретный талант.

Чистая Вера

Вера Исследователя в Бога-Императора Человечества, Его божественную мощь и благодать, абсолютна и безусловна. Вера окутывает и наполняет его, защищая от тлетворного влияния и орудий еретиков. Чистая Вера предоставляет следующие преимущества:

Исследователь всегда имеет иммунитет к Демоническому Присутствию, включая негативные модификаторы, влияющие на его Силу Воли.

Исследователь может потратить Очко Судьбы на то, чтобы не проходить проверки Страха, не получать Очки Безумия и Порчи. Эта защита длится на протяжении столкновения.

Исследователь может сжечь Очко Судьбы для сопротивления эффектам любой единичной демонической или физической атаки, что позволяет ему выйти из боя без единой царапины.

Очистить Нечистое

Требования: Чистая Вера

Исследователь может фокусировать свою Веру в словах, жестах и силе воли, усмиряя и изгоняя демонов силой Императора.

За Полудействие, Исследователь может потратить Очко Судьбы на распевание святых слов для того, чтобы отринуть сущность варпа. Проведите встречную проверку Силы Воли против сущности Варпа. При успехе проверки, тварь варпа отбрасывается на дистанцию в метрах, равную удвоенному Бонусу Силы Воли персонажа. Оно не может приблизиться ближе этой дистанции в течение 2к5 раундов.

За Полное действие, Исследователь может потратить Очко Судьбы, для того провести ритуал экзорцизма и заставить сущность варпа покинуть её носителя. При успехе, сущность изгоняется из своего вместилища, и возвращает освободившееся место его бывшему владельцу. Варп сущность не может вернуть вместилище в течение количества часов, равного двойному Бонусу Силы Воли персонажа.

За Полное действие, Исследователь может сжечь Очко Судьбы для распевания литаний отвращения, призванных очистить реальность от сущности варпа. Работает только против материализовавшихся сущностей, а не фантомов сознания. Проверьте Силу Воли персонажа: в случае успеха, он наносит урон, равный своему Бонусу Силы Воли, плюс его Бонус Силы Воли за каждую Степень

Успеха. При провале, существо наносит урон, равный Бонусу Силы Воли персонажа. Урон, нанесённый таким образом, не снижается Выносливостью или Броней существа.

Выхватить Оружие

Исследователь так часто практиковался со своим оружием, что оно словно само выскакивает ему в руку, готовое к действию. Он может Подготовится за Свободное действие, если вооружён пистолетом, ручным стрелковым оружием, или оружием ближнего боя, которые можно носить в одной руке.

Быстрая Реакция

Требования: Ловкость 40

Исследователь отточил свои реакции до остроты лезвия бритвы, что позволяет ему действовать в те моменты, когда окружающие стоят столбом. Когда случается внезапное событие или засада, персонаж действует в обычном режиме.

Быстрая Перезарядка

Тренировочные залы на борту судна стали для Исследователя вторым домом, и он перезарядил несчётное число магазинов или батарей своего оружия, пока не добился того, что смог менять их моментально с закрытыми глазами. Исследователь делит пополам всё время перезарядки, округленно вниз. Так, Полудействие становится Свободным, Полное действие становится Полудействием, и т.п.

Уважаемый Патент

Торговый Патент Исследователя очень древний и славный, он подписан ещё до того, как Империум узнал о пространстве Коронус, и вызывает уважение торговцев и официальных властей. Персонаж получает бонус +10 к проверкам умений Взаимодействия с теми, кто понимает важность Патента, например с другими вольными торговцами и Имперскими властями.

Сопротивление

Группы таланта: Холод, Страх, Жар, Яды, Психические Техники

Предыстория, опыт, тренировка, выдержка, или тупое упрямство Исследователя приучили его к определённому типу лишений. Каждый раз, когда Исследователь берёт этот Талант, выберите одну группу. Он получает бонус +10 при прохождении проверок, на сопротивление эффектам этой группы. МИ может затребовать подтверждение некоторого выбора, или же, напротив, оправдать его прошлым персонажа.

Ритуал Благоговения

Требования: Эксплоратор

Омниссия аугметически благословил Исследователя голосовым синтезатором, позволяющим зачитывать инфразвуковые литургии, внушающие окружающим благоговение и страх. Все люди, вне зависимости от их способности к слуху, в радиусе 50 метров чувствуют трепет и получают штраф -10 к своей следующей проверке умения. Персонажи могут игнорировать эти эффекты, если пройдут успешную проверку Силы Воли. При проведении ритуала персонаж не может говорить или общаться с другими. Ритуал требует двух минут, и прерывать его до завершения никоим образом нельзя – такое служение будет неугодно Омниссии. Люди без слуховых имплантатов не могут услышать инфразвук, и они, хотя и испытывают эффект, не знают, что Исследователь говорит.

Ритуал Страха

Требования: Эксплоратор

Инфразвуковая литания Исследователя вселяет страх в слабых. Все люди в радиусе 50 метров, вне зависимости от их способности к слуху, воспринимают персонажа, как если бы у него был рейтинг Страха 1. При исполнении ритуала страха Исследователь не может общаться никаким другим образом. Ритуал требует двух минут пения, и для эффективного действия он не должен прерываться. Люди без слуховой аугментации не могут слышать инфразвук, и, хотя они всё равно попадают под воздействие, не знают, что Исследователь говорит.

Ритуал Чистой Мысли

Требования: Эксплоратор

Исследователь заменил креативное правое полушарие своего мозга искусственной священной нейросетью. Он больше не испытывает эмоций, и вместо них во всём полагается на кристальную чистоту логики, что даёт ему иммунитет к Страху, Подавлению и другим эффектам, проистекающим от эмоциональных расстройств. После получения таланта МИ удалит любое Психическое Расстройство из тех, что уже не актуальны, и заменить его на подходящее новое той же силы. Некоторые соратники-Исследователи могут посчитать, что персонаж стал холоден и скучен, хотя другие последователи Омниссии рады его новоприобретённой свободе.

Ритуал Санкционирования

Требования: Пси Рейтинг, Специальное

Исследователь предстал перед Императором, получил частицу Его благословенной силы, и теперь без страха взирает на опасности варпа.

Выберите один результат из таблицы Психических Феноменов на странице 180 (кроме Опасностей Варпа). При броске по Психическим феноменам, Исследователь может заменить выпавший результат на Эффект, выбранный по таблице, если только он не выбросил Опасности Варпа.

Соперник

Группы таланта: Учёные, Адепта Сороритас, Адептус Арбитрес, Адептус Механикус, Администратум, Астропаты, Экклезиархия, Правительство, Астра Милитариум, Имперский Флот, Инквизиция, Средний Класс, Военные, Навигаторы, Аристократия, Вольные Торговцы, Преступный Мир, Рабочие.

Будучи противоположностью таланта Связи, этот талант показывает агрессивную состязательность и некоторую враждебность какой-то социальной группы или организации к персонажу. Исследователь получает штраф -10 на всё проверки Общительности при взаимодействии с соответствующей группой.

МИ может наградить этим талантом игрока, когда это нужно по сюжету, а убрать этот талант можно как Элитное Улучшение и по одобрению МИ, если были предприняты соответствующие действия по восстановлению доверия группы.

Снайпер

Требования: Навык Стрельбы 40, Снайперский Выстрел

Твёрдая рука и орлиный взгляд позволяют Исследователю направлять выстрелы точно туда, куда он желает. Когда он делает Объявленный Выстрел, он не получает штраф -20. Этот талант замещает эффект Снайперский Выстрел.

Крепкое Телосложение

Исследователь получает дополнительную Рану. Он может получать этот талант множество раз в соответствии с Карьерными Улучшениями. В таком случае отметьте число раз, сколько был взят Талант, цифрой рядом с названием таланта, например, Крепкое Телосложение 3.

Спринт

Сильные ноги позволяют Исследователю передвигаться быстрее товарищей. При Полном действии Передвижения, персонаж может передвинуться на число метров равное его Бонусу Ловкости. При действии Бег он может на один раунд удвоить своё передвижение. Исследователь получает один уровень Усталости, если использует этот талант два раза подряд.

Шаг в Сторону

Требования: Ловкость 40, Уклонение

Исследователь может убрать своё тело с направления атаки, заставляя удар противника разрезать воздух. Он делает дополнительное Уклонение один раз за раунд. Фактически, этот талант даёт персонажу вторую Реакцию, которую он может потратить только на Уклонение, что позволяет два Уклонения в Ход. Однако, он может предпринять и всего одну попытку Уклонения от одной атаки.

Непреклонный

Требования: Сила Воли 30, Сопротивление (Психические Техники)

Разум Исследователя – крепость против психических атак. Персонаж может перебросить проваленные проверки Силы Воли на сопротивление любым Психическим Техникам, что пытаются повлиять на его разум. Психические Техники, имеющие физический эффект, такие как Телекинез, не попадают под влияние этого таланта.

Уверенный Удар

Требования: Навык Рукопашной 30

Исследователь может фехтовать гораздо лучше большинства, что даёт ему некоторый контроль над тем, куда приходятся его удары. При определении места попадания атаки в ближнем бою, он может использовать кости так, как они выпали или перевернуть их значение.

Например, Видор выбросил 37 при попадании по корсару эльдар, он попадёт в правую ногу (73). Однако, если у него есть талант Уверенный Удар, он может вместо этого попасть по торсу (37) корсара.

Быстрая Атака

Требования: Навык Рукопашной 35

Скорость и воинская сноровка Исследователя позволяют ему наносить вихри ударов. За Полное действие, он может провести две атаки в ближнем бою за ход. Если у него есть талант Парное Оружие и вооружены обе руки, он получает преимущества Быстрой Атаки только для одной из рук, и единожды атакуя другой. Если в одной руке Исследователь держит оружие ближнего боя, а в другой – дальнего, он получает преимущества Быстрой Атаки только для рукопашной, и стреляет как обычно.

Нейтрализация

За Полудействие Исследователь может объявить, что он пытается провести Нейтрализацию до проверки своего Навыка Рукопашной. Если он попадает и наносит как минимум одно очко Урона, то этот Урон игнорируется, но оппонент должен пройти проверку Выносливости или быть оглушенным на один раунд. При выполнении действия Оглушение, персонаж не получает штраф -20 к своему Навыку Рукопашной.

Талантливый

Группы таланта: Любое умение

У Исследователя есть врождённая склонность к определённому умению. Он выбирает одно умение и получает бонус +10 ко всем проверкам, сделанным с использованием этого умения.

Искусный Стук

Требования: Интеллект 30

Благодаря долгой практике обращения с оружием или знанию нужных ритуалов умиротворения оружейных духов, Исследователь может с лёгкостью очистить засорившееся и исправить заклинившее оружие. Для этого персонажу необходимо Полудействие, однако за раунд этот ритуал можно исполнить только на одном вооружении. Для исполнения Искусного Стука Исследователь должен дотронуться до оружия.

Император Защищает

Требования: Чистая Вера

Сила Императора течёт через Исследователя, защищая праведных и вдохновляя их на героические свершения пред лицом ужасных вещей.

Потратив Очко Судьбы, персонаж даёт себе и числу союзников, равному своему Бонусу Силы Воли, иммунитет к эффектам Страха и Подавления. В дополнение к этому, все действия с дальнобойным оружием и оружием ближнего боя, направленные против персонажа и выбранных союзников, получают штраф -10. Эти преимущества сохраняются на протяжении столкновения.

Сжигая Очко Судьбы, Исследователь может дать союзнику (но не себе!) сопротивление от любой одной атаки, позволяя ему оставаться невредимым благодаря чуду. Очко Судьбы должно быть сожжено после того, как атака попала, но до того, как был выброшен Урон.

Плоть Слаба

Требования: Имплантаты Механикус

Тело Исследователя бионически улучшено до такой степени, что стало более машиной, чем человеком.

Этот талант даёт Исследователю черту Машина (см. стр. 426) с очками Брони, равными числу раз, сколько был взят Талант. Исследователь может получать этот талант несколько раз в соответствии с его Улучшениями Карьеры. В таком случае, запишите, сколько раз был взят талант рядом с его названием, например Плоть Слаба 3.

Выучка с Метательным Оружием

Группы таланта: Универсальный

Мастерство Исследователя в балансировке, заточке и использовании метательного оружия делает его грозным врагом на любой дистанции, даже если он вооружён только ножом. "Универсальный" включает всё метательное оружие с чертами Примитивное, Цепное, Шоковое и Силовое. Когда персонаж пытается использовать оружие, без соответствующего таланта Выучки, он получает штраф -20 на любую связанную с ним проверку Навыка Рукопашной или Стрельбы.

Вспомнить Всё

Требования: Интеллект 30

Ментальная обработка или аугментика позволили Исследователю записывать и вспоминать большие массивы данных. Теперь он может в случае необходимости автоматически вспомнить общеизвестные факты или фрагменты информации, которую встречал в прошлом. При взаимодействии с более детальными, сложными или неясными фактами, такими как планы портов или комического скитальца, а тем более комплексный ксено-пиктограф, МИ может потребовать проверки Интеллекта.

Стойкость Кремня

Требования: Выносливость 40

Исследователь может не считаться с ранами, которые чувствительны для более слабых людей. Когда он получает Критическое Повреждение, уменьшите результат вдвое (округлив вверх).

Парное Оружие

Группы Талант: Стрелковое, Рукопашное

Требования: Навык Стрельбы 35 или Навык Рукопашной 35, Ловкость 35

Годы обучения позволили Исследователю при необходимости использовать оружие, держа его в каждой руке. Будучи вооружённым двумя орудиями одного типа, он может потратить Полное действие на атаку обоими. Обе проверки, сделанные для атаки получают штраф -20 (см. **Глава IX: Игровой Процесс** для более подробной информации о сражении двумя руками). Он должен обладать талантами Парное Оружие (Стрелковое) и Парное Оружие (Рукопашное) если хочет использовать стрелковое и рукопашное оружие одновременно.

Безоружный Мастер

Требования: Навык Рукопашной 45, Ловкость 40, Безоружный Воин

Персонаж добился несравненного мастерства в техниках безоружного боя. Его безоружные атаки наносят 1к10+БС Ударного урона и его атаки больше не обладают свойством Примитивное.

Безоружный Воин

Требования: Навык Рукопашной 35, Ловкость 35

Благодаря интенсивному обучению безоружному бою, невооружённые атаки Исследователя наносят 1к10-3(+БС) Урона вместо 1к5-3. Благодаря обучению борьбе как против вооружённых, так и против безоружных противников, атаки теперь не считаются Невооружёнными, когда он делает их против вооружённых противников (см. стр. 280), однако всё ещё имеют свойство Примитивное.

Незаметный

Исследователь овладел искусством сливаться с любой толпой, благодаря повторению её манер. Попытки заметить персонажа, когда он среди других людей, попытки описать его или вспомнить детали внешности получают штраф -20.

Непоколебимая Вера

Уверенность Исследователя в Императоре и его способностях так сильна, что он может встретиться лицом к лицу с любой опасностью. Он может перебросить любую проваленную проверку Силы Воли на избежание эффектов Страха.

Тактик Пустоты

Требования: Интеллект 35

Способность Исследователя концептуализировать трёхмерное пространство даёт ему преимущество в космических боях, давая бонус +10 к проверке Навыка Стрельбы, совершаемой для стрельбы из корабельных орудий во время боя.

Стена Стали

Требования: Ловкость 35

Умение Исследователя обращаться с клинками так основательно, что ни одна атака не может проникнуть через сверкающую стену металла. Он может совершить дополнительное Парирование за раунд, что фактически даёт ему вторую Реакцию, которая может быть использована только на Парирование. Однако против одной атаки может быть предпринято только одно Парирование.

Благоволение Варпа

Требования: Пси Рейтинг

У Исследователя есть особая связь с варпом, позволяющая ему избегать наименее желательных эффектов при использовании своих сил. Персонаж не может выбрать этот талант, если он прошел Ритуал Санкционирования. При броске Психических Феноменов, Исследователь может сбросить результат броска, получая 1к5 очков Безумия, и затем перебросить кубы без модификаторов.

Канал Варпа

Требования: Пси рейтинг, Непреклонный, Сила Воли 50

Чистая сила разума Исследователя позволяет ему концентрировать значительно больше энергии, чем его соратники. При нажиме он может добавить бонус +1 к своему Пси Рейтингу и отнять -10 от любого броска Психического Феномена.

Чувство Варпа

Требования: Навигатор или Пси Рейтинг, умение Психонаука, Восприятие 30

Чувства Исследователя обострились настолько, что он способен воспринимать варп параллельно с физическим миром, хотя это и требует некоторой концентрации. После получения таланта, использование умения Психонауки требует Полудействия вместо Полного действия.

Слухи

Требования: Интеллект 45, Общительность 35

Исследователь имеет репутацию человека, у которого уши везде на корабле и прекрасно налаженная сеть невидимых информаторов, так что у экипажа больше нет от него секретов. Исследователь получает бонус +10 к любой проверке умения Расследование или Поиск Смутьянов (специальное использование умения Розыск).

Гнев Праведных

Требования: Чистая Вера

Исследователь стал ангелом-убийцей и несёт праведную ярость Императора на тех, кто отвергает Его владычество над звёздами, или оскверняет святое. При совершении атаки, Исследователь может может потратить Очко Судьбы на нанесение дополнительного 1к5 Урона. В любой момент атаки, он может сжечь Очко Судьбы для того чтобы выпустить Праведную Ярость при одной успешной атаке. Атака автоматически наносит максимум урона оружия +1к10 очков Урона. Если второй бросок равен 10, то возможен ещё больший урон (см. Праведная Ярость на странице 280).

ARMOURY

Доступность
•
Качество
•
Оружие
•
Броня
•
Снаряжение
•
Кибернетика

Глава V: Арсенал

"Бог-Император благоволит обладателям самых мощных пушек."

– Кадийская поговорка

Мрачная эпоха 41-го тысячелетия полна кошмаров – ужасающие войны, хищные ксеносы, восстания и мятежи угрожают человечеству со всех сторон. Отправляющиеся за пределы Империума, подвергаются ещё большей опасности, ведь помимо известных кошмаров, терзающих сектор Каликсида, они могут встретиться с сонмом таких ужасов, которые способны представить в своем бреду лишь невменяемые псайкеры и иные сумасшедшие. Чем лучше вооружена и экипирована команда – тем больше её шансы на выживание в проклятых глубинах космоса, и тем выше для лорда-капитана вероятность получить прибыль. Эта глава описывает часть оружия, брони и снаряжения, существующего в пространстве Коронус и за его пределами, начиная от стандартных боеприпасов и заканчивая еретическими и редкими устройствами, созданными ксеносами. Использовать предметы, запятнанные ксеносами, рискованно, но исследователь должен быть готов ко всему, находясь вдали от защиты Имперской власти.

Доступность

"Да, я понимаю, самое мощное оружие, и обошлось в какие-то пять децилитров сакры, но что это за зубы, которые вы дали вместе с ним?.. А, это – боеприпасы. Понятно..."

– вольный торговец Калбвер во время торговых переговоров с Сиром Белой Слякотью, торговцем стриксис

Не всегда нужные предметы или услуги оказываются под рукой. На убогом феодальном мире шансы достать редкое снаряжение или особую услугу куда ниже, чем на запутанных рынках имперского улья. Более того, найти качественное оружие на захолустной планетке намного сложнее, чем в богатом мегаполисе. Каждое снаряжение или услуга имеют свою Доступность, варьирующуюся от "Повсеместно" до "Уникально". МИ может использовать следующие подсказки, чтобы решить, обладают ли торговцы данного мира необходимым предметом или нет. Если предмет или услуга недоступны в данном месте, тогда вольный торговец должен либо обеспечить доставку с планеты, где есть необходимое, либо отправиться туда лично – оба варианта занимают достаточно времени.

Доступность и технология

На определённых мирах некоторое снаряжение достать не то что сложно, а просто невозможно. Например, хотя лазган – распространённое снаряжение почти в любом уголке Империума, вряд ли вы найдёте его на диком мире. МИ вправе решить, что добыть предмет, использующий технологии, не всегда доступные в этом месте будет сложнее или вовсе невозможно.

При поиске конкретного предмета или услуги персонаж должен успешно пройти проверку Коммерции или Розыска, модифицированных Доступностью предмета. **Таблица 5-1: Доступность и Население** описывает базовый модификатор для сообществ с населением порядка 1000 человек. Для сообществ размером более 1000 человек понизьте сложность поиска предмета на одну степень для сообщества в 10.000 человек и больше, или на две степени для сообществ в 100.000 человек и больше. Для сообществ в 100 человек и меньше увеличьте сложность на одну степень. **Таблица 5-1: Доступность и Население** показывает, как размер населения влияет на Сложность.

Пример

Кайлу нужен новый болт-пистолет. Болт-пистолет – Редкий предмет, поэтому Кайл получит штраф -20 к проверке его умения Коммерции, если будет искать в обычном поселении с населением примерно 7000 человек. Если он будет искать в небольшом фермерском селении с населением всего в 400 человек, сложность проверки увеличится до Очень Тяжёлой (-30) . Однако если он будет искать в городе с населением 80.000 человек, сложность снизится до Средней, то есть проверка будет проводиться без штрафов.

Доступность и время

То, что товар или услуга, необходимые вольному торговцу, доступны на местном рынке, вовсе не означает, что их легко найти или просто купить. Рынки крупных общин обладают большим ассортиментом, но это усложняет поиск, а местные законы затрудняют мгновенные сделки. В цивилизованной среде торговые переговоры затягиваются, торговые гильдии преисполнены чувства собственной важности, а предлагаемые товары растут в цене. Торговым агентам вольного торговца может понадобиться больше времени,

Таблица 5-1: Доступность и Население

	Сложность в зависимости от населения			
Доступность	**<1,000**	**<10,000**	**<100,000**	**100,000+**
Повсеместное	Простая (+30)	Автоматически	Автоматически	Автоматически
Распространённое	Рутинная (+20)	Простая (+30)	Автоматически	Автоматически
Изобильное	Ординарная (+10)	Рутинная (+20)	Простая (+30)	Автоматически
Обычная	Серьёзная (+0)	Ординарная (+10)	Рутинная (+20)	Простая (+30)
Средняя	Сложная (-10)	Серьёзная (+0)	Ординарная (+10)	Рутинная (+20)
Скудное	Тяжёлая (-20)	Сложная (-10)	Серьёзная (+0)	Ординарная (+10)
Редкое	Очень Тяжёлая (-30)	Тяжёлая (-20)	Сложная (-10)	Серьёзная (+0)
Очень Редкое	Напряжённая (-40)	Очень Тяжёлая (-30)	Тяжёлая (-20)	Сложная (-10)
Чрезвычайно Редкое	Суровая (-50)	Напряжённая (-40)	Очень Тяжёлая (-30)	Тяжёлая (-20)
Почти Уникальное	Адская (-60)	Суровая (-50)	Напряжённая (-40)	Очень Тяжёлая (-30)
Уникальное	По решению МИ	Адская (-60)	Суровая (-50)	Напряжённая (-40)

Таблица 5-2: Доступность, Население и Время

	Численность населения				
Доступность	**10 миллионов +**	**< 10 миллионов**	**< 1 миллиона**	**< 100,000**	**< 10,000**
Повсеместное	Один день	Один день	Один день	Один день	Один день
Распространённое	Один день	Один день	Один день	Один день	1к5 дней
Изобильное	Один день	Один день	Один день	1к5 дней	1к10 дней
Обычная	Один день	Один день	1к5 дней	1к10 дней	1к10 дней
Средняя	Один день	1к5 дней	1к10 дней	1к10 дней	Одна неделя
Скудное	1к5 дней	1к10 дней	1к10 дней	Одна неделя	Одна неделя
Редкое	1к10 дней	1к10 дней	Одна неделя	Одна неделя	1к5 недель
Очень Редкое	1к10 дней	Одна неделя	Одна неделя	1к5 недель	1к10 недель
Чрезвычайно Редкое	Одна неделя	Одна неделя	1к5 недель	1к10 недель	1к5 месяцев
Почти Уникальное	Одна неделя	1к5 недель	1к10 недель	1к5 месяцев	1к10 месяцев
Уникальное	1к5 недель	1к10 недель	1к5 месяцев	1к10 месяцев	Один год

чтобы найти продавца и заключить сделку, или же выяснить, что в этой общине никто не может поставить желаемый товар или услугу. Обратите внимание на **Таблицу 5-2: Доступность, Население и Время**. Эта таблица предполагает, что вольный торговец использует слуг, переговорщиков и торговых агентов, которые совместно занимаются быстрым поиском товаров и услуг. Если сделка происходит в опасных обстоятельствах (например, персонажи пытаются воспользоваться услугами еретического псайкера, или торговать в то время, когда чума разоряет город-улей), то МИ должен проводить проверку тайно, чтобы отобразить возможные риски. Вольный торговец и его свита могут либо просто подождать, пока слуги найдут необходимое, и просто заключить сделку, либо, отвлекшись от других дел, помочь им в поисках. Если помогающий игровой персонаж успешно пройдёт **Серьёзную (+0) проверку Коммерции** (или, по решению МИ, иной характеристики, уместной для поиска этого предмета или услуги), то поиски и последующие торговые переговоры займут меньше времени. Успешная проверка уменьшает затраченное время на одну ступень – с месяцев до недель, с недель до дней.

Закупки снаряжения и приобретение услуг лучше всего проводить между игровыми сессиями, чтобы не отвлекаться от игрового процесса, сюжета и сражений. Разумеется, иногда торговые сделки могут быть и в основе сюжета, но в основном закупками, как и многим другим, вместо вольного торговца занимаются его верные слуги.

Обратите внимание, что даже после того, как сделка согласована и заверена подписями, может понадобиться некоторое время на её исполнение! Например, от момента подписания контракта на покупку нового макроорудия в доках мира-улья, и до момента, когда оно займёт своё место среди на орудийной батарее корабля вольного торговца, должна быть проделана большая работа. Мы рекомендуем Мастеру Игры руководствоваться здравым смыслом при определении дополнительных затрат времени.

Таблица 5-3: Качество и Время Получения

Качество	**Время Получения**
Лучшее	x 3
Хорошее	x 2
Обычное	—
Низкое	x 1/2

Качество

"Ты будешь хранить это оружие, как сокровище, ты будешь мудро использовать его в битве, будешь услаждать его священный дух молитвами, и даже после твоей смерти это оружие будет служить на благо Императора."

– Эргар Кир, Технопровидец

Не всегда товары и услуги обладают одинаковым качеством. На просторах Империума и бесчисленных мирах за его пределами Качество предметов может очень сильно разниться, в продаже можно найти что угодно, от грубых заводских изделий низкого качества, до собранных вручную искусных образцов лучшего качества. Особенно это касается пограничных регионов, таких как пространство Коронус, где почти нет производственных центров, и большая часть оружия поставляется извне. Некоторые экземпляры произведены в секторе Каликсида сотни лет назад, и прошли через многие руки. Аналогично, те, кто предоставляют услуги, могут быть ленивы и неумелы, тогда их услуги будут иметь низкое качество, или, наоборот, могут быть лучшими мастерами своего дела на всей планете, и их услуги будут иметь лучшее качество. Если не указано иное, Качество любого товара или услуги считается обычным.

Снаряжение низкого качества склонно к частым отказам и поломкам, а снаряжение хорошего и лучшего Качества прочнее и долговечнее, хотя то, как и когда эти эффекты проявят себя, остаётся на усмотрение МИ. Влияние качества на эффективность и вес оружия и брони описано далее в этой главе, для остального снаряжения разница в качестве носит скорее описательный характер. МИ по своему усмотрению может снизить Сложность проверок, при прохождении которых используется высококачественное снаряжение. Качество услуг зависит от поставщика намного больше чем качество товаров. Для услуг качество определяет уровень навыков, трудолюбие и лояльность поставщиков, наряду с другими аспектами, которые МИ сочтет необходимыми.

Качество также влияет на время, необходимое для того, чтобы найти товар или услугу и совершить покупку. **Таблица 5-3: Качество и Время Получения** содержит множитель для определения времени, необходимого на приобретение, применяемый к **Таблице 5-2: Доступность, Население и Время.**

Валюты пространства Коронус

Валютой считается всё, что является распространённым предметом обмена в данном месте: правительственные монеты, эфемерные записи в долговых книгах, боеприпасы, золотые слитки или ракушки, собранные на пляже. Валюты, имеющие обращение среди людей, различаются так же сильно, как и миры в галактике, и переводятся в троны только когда дело доходит до сбора Имперской десятины.

Порт-Странствие, Поступь, колонии на Мирах-Найдёнышах, Имперские форпосты Владений Винтерскейла тоже часть великого Империума в глубинах космоса. Вольные торговцы и купцы приносят в Порт-Странствие тысячи различных валют, а порой даже выпускают собственные, ведь почти любой человек, наделённый властью, хочет, чтобы его портрет отчеканили на монете, или напечатали на купюре. Менялы в Порту-Странствии в равной мере коррумпированы и загружены работой, и пьянящая смесь валют просачивается в Имперские поселения пространства Коронус.

Изолированные языческие миры Пространства очень сильно отличаются, в том числе и в вопросе валют. На истерзанном войной Зейте в каждом транспорте-улье в ходу свои монеты, чаще всего – небольшие штампованные пластинки драгоценных металлов, нанизанные на петли из серебряной проволоки. Надуеш всё ещё достаточно развит для того, чтобы на нём существовали сложные механизмы торговли, ростовщичество, бумажные деньги и долговые расписки, подкрепленные словами и богатством благородных семей Марадж. На иных языческих мирах даже к бартеру относятся настороженно, и все вовлечённые стороны обычно приходят на встречу с оружием в руках.

Людские налётчики и пираты близлежащего пространства Коронус в основном отщепенцы или беженцы из Империума, и, поэтому, осознают ценность Золота Трона. Разумеется, эти предатели воспримут предложение обменять что-либо на деньги, не подкрепленное демонстрацией силы или небольшим кровопролитием, как признак слабости. Ренегаты, обитающие в глубинах Пространства намного хуже. Тёмные корсары и работорговцы предпочитают использовать в качестве валюты части украшений, технику, боеприпасы и рабов, и, если верить мрачнейшим историям, души и бутыли с жизненной силой.

Ксеносы также имеют свои валюты, хотя их интерпретация этой концепции может быть отстраненной и странной. Например, мерзкие орки измеряют богатство в «жубах» - в прямом смысле зубах врагов, которые орки используют в шумной и опасной торговле с «этеми упрямыми мерзавцами у каторых есть штуки, каторые нам нужны». Для сравнения, утонченные эльдар Пространства, кажется, вовсе не приемлют валюту, считая подобную людскую концепцию оценки примитивной или унизительной. Эльдар ценят различные предметы, в основном – утерянные артефакты своей расы. Тем не менее, торговля с эльдарами представляет собой тяжёлое занятие, включающее в себя коварные и уклончивые переговоры. Среди всех ксеносов Пространства кочевники стриксис обладают самым «человеческим» взглядом на торговлю. Хотя это и странно, но караваны стриксис часто удивляют разнообразием товаров, многие из которых опасны и откровенно запрещены в Имперском пространстве. Однако стриксис обладают непостижимым мастерством торговаться, и их не следует недооценивать.

Прибыль и приобретения

"Мой дорогой навигатор Санг, вам должно быть кажется, что вы видите только что открытый мир. Но я вижу не это, нет. Я вижу прибыль, которую можно получить. Разве несколько миллионов жалких дикарей, вставших на нашем пути, могут этому помешать, а?"

– Жонкин Саул, вольный торговец

Вольный торговец может считаться живым воплощением богатства. Его казна полнится монетами, контрактами, тайнами, обещаниями и другими средствами процветания. Даже те из них, кто утратил власть, потерял судно, и уважение коллег, всё равно может соперничать с Имперской знатью в плане богатства и влияния. Приливы и отливы средств заставляют крутиться шестерёнки Империума, и вольные торговцы управляют значительными потоками средств и товаров, омывающими преданных слуг Империума в пограничных регионах, а, порой, и в менее удаленных областях. Вольные торговцы тратят большие суммы на найм слуг, на снаряжение своих вооружённых сил и улучшение своих пустотных судов, а, затем, стремятся окупить всё это сторицей засчет богатств, лежащих за пределами Империума.

Золото Трона

Обычно богатство в Пространстве измеряется в Имперской валюте – Золоте Трона. Золото трона – платёжное средство близлежащего сектора Каликсида, чья цена, как и цены валют во многих других секторах, определяется на основании аудита Администратума, благодаря чему золото Трона защищено от влияния огромных богатств, порождаемых Имперской десятиной. Здесь оно имеет хождение в виде монет, известных под названием «троны».

Фактор Прибыли

Подсчитывать троны – занятие для простых людей да штата писцов и финансистов вольного торговца. Вольный торговец не подвластен тирании денег, вынуждающей простых смертных постоянно заглядывать свой кошелек и прикидывать, хватит ли им денег на еду. Вместо этого возможности вольного торговца добыть и содержать что либо, будь то личное оружие, отряд наёмников, тысяча лазганов, вихревая торпеда, или коллекция редких драгоценностей определяется его Фактором Прибыли. По мере роста богатства вольного торговца, всё больше информации заносится в гроссбухи его верными писцами, растёт его власть в Империуме, и тем большим он может обладать. Чтобы поддерживать в должном состоянии большие запасы предметов или большое количество слуг редкой Доступности требуется, соответственно, большее значение Фактора Прибыли. Обратитесь к **Главе IX: Игровой Процесс** на странице 309 за более подробным описанием Фактора Прибыли и правилами, объясняющими, каким образом этот параметр используется в процессе приобретения собственности и услуг.

Боеприпасы

Без боеприпасов любое оружие становится всего лишь славной дубинкой, но слуги вольного торговца следят за тем, чтобы для его оружия, оружия его свиты и команды всегда имелось достаточно стандартных боеприпасов – патронов для огнестрельного оружия, ракет для пусковых установок, батарей для лазерного оружия, топлива для огнемётов, мельта-канистр для мельта-оружия, специальных контейнеров, хранящих опасный летучий водород, для плазменного оружия и т.д.

В **Rogue Trader** приобретение оружия включает в себя организацию последующего снабжения его стандартными боеприпасами. Персонаж может брать с собой такое количество боеприпасов, какое сочтёт нужным для данной экспедиции, и, затем, пополнять запас по возвращении на базу.

Улучшения и нестандартные боеприпасы

Иногда оружие может обладать одним или несколькими модификациями, или может использовать нестандартные боеприпасы. Детальное описание содержится на странице 150.

Оружие

"Когда мы встречаем новую породу ксеносов, мы должны иметь при себе две вещи: нашу веру в Императора и наши пушки. Угадайте, какая из них приносит нам больше уважения?"

– Гельмут Кранцель Злосоветчик, вольный торговец

Оружие делится на несколько групп, охватывающих всё разнообразие дистанционного оружия от арбалетов до плазменных пушек и рукопашного оружия, включая все виды оружия ближнего боя. В цену любого оружия, даже низкого Качества, включена кобура или ремень для переноски.

У каждого оружия есть профиль, в котором описаны следующие данные, предоставляющие игрокам и МИ всю необходимую для его использования информацию:

Название: как называется оружие.

Класс: описывает, к какому классу относится оружие. Класс оружия может быть следующим: Рукопашное, Метательное, Пистолет, Ручное или Тяжёлое.

- Рукопашное оружие используется в ближнем бою. При использовании рукопашного оружия вы добавляете свой Бонус Силы к наносимому им урону.
- Метательное оружие описывает всё, что бросается исключительно силой мышц, например, ножи, топоры, копья и им подобные. Метательное оружие не может использоваться в рукопашном бою (если используется, то считается импровизированным оружием) кроме тех случаев, когда оно классифицируются ещё и как рукопашное. При использовании Метательного оружия вы добавляете свой БС к наносимому урону (за исключением взрывных устройств, таких как гранаты).
- Пистолет — одноручное стрелковое оружие, и может быть использован в рукопашном бою. Однако, при использовании пистолета в рукопашном бою, стрелок не получает бонусов и штрафов за расстояние или прицельные приспособления. Пистолеты с качеством Разлёт, при стрельбе в рукопашном бою, считаются стреляющими в упор. Однако, не получают бонус +30% за это.
- Ручное оружие обычно требует двух рук, но может быть использовано как одноручное со штрафом -20 к попаданию.
- Тяжёлое оружие всегда требует двух рук и должно иметь опору для стрельбы без штрафа. Обычно это либо сошки, либо тренога, но также это может быть и подоконник или мешок с песком (или плечо стрелка в случае реактивных гранатомётов). Стрельба из тяжёлого оружия без опоры налагает штраф в -30 к попаданию и исключает стрельбу Короткой и Длинной очередью.

Дальнобойность: Определяет эффективную дальность стрельбы из данного оружия в метрах. Близкой дистанцией считается половина данной величины, а дальней дистанцией – удвоенное значение (бонусы и штрафы за расстояние описаны в **Главе IX: Игровой Процесс** на странице 282). Из оружия нельзя вести огонь по целям, находящимся на расстоянии, превышающем дальнобойность более чем в четыре раза.

Скорострельность (СкС): Показывает, сколько патронов/зарядов оружие выстреливает в режиме Короткой и Длинной очереди, если имеет эти режимы. Скорострельность оружия записывается с помощью трёх значений, описывающих доступные режимы стрельбы. Первое поле показывает, может ли оружие стрелять одиночными выстрелами (записывается как «О»). Второе поле показывает, может ли оружие стрелять Короткой очередью, а число описывает количество выстрелов в этом режиме. Наконец, третье поле показывает, может ли оружие стрелять Длинной очередью, и, если да, то сколько при этом делается выстрелов. Режим, который оружие не может использовать помечается символом «-».

Некоторое оружие может стрелять в нескольких режимах. В таком случае каждый из режимов будет отражен в профиле оружия. Персонаж должен выбрать, в каком режиме он будет стрелять до проведения атаки.

Урон: Повреждения, причиняемые оружием и их тип при определении Критического Урона (указан в скобках): Энергетический (Э), Взрывной (В), Режущий (Р), Ударный (У).

Пробивание (Проб.): Отображает, насколько хорошо оружие пробивает броню. Когда выстрел или удар этого оружия попадает по цели, уменьшите Очки Брони на величину Пробивания оружия. Результат меньший 0 считается как 0 (т.е. броня вообще не обеспечивает защиты). Затем подсчитайте Урон как обычно. Например, если из оружия с Пробиванием 3 попадают по цели с 5 Очками Брони, считается что у цели только 2 Очка Брони против урона от этого попадания. Заметьте, что Пробивание не оказывает эффекта на поля, но влияет на укрытия.

Магазин (Маг.): Сколько патронов/зарядов содержится в полностью заряженном оружии.

Перезарядка (Пер.): Сколько действий занимает перезарядка оружия. Обычно это Полу (Полудействие) или Полное (Полное действие). Перезарядка некоторых видов оружия может занимать несколько раундов. Количество раундов отображается числом, например «2 Полных» означает, что перезарядка займёт 2 Полных раунда.

Специальное: Описывает наличие особых качеств, таких как взрыв снаряда при попадании или необходимость перезарядки оружия между выстрелами.

Вес: Описывает вес оружия, обычно в килограммах (кг.).

Доступность: Отображает доступность этого оружия (см. **Таблицу 5-1: Доступность и Население**, страница 121).

Галактика пушек

Империум огромен, и среди миллиардов обитаемых миров существует бесчисленное множество миров-кузниц, факторий, ремесленников, мастеров и кузнецов, выпускающих оружие и доспехи. Несложно догадаться, что они изготавливают свою продукцию в безграничном количестве моделей, типов и марок. Невозможно было бы описать каждую модель оружия в Империуме (или даже небольшую их часть), поэтому оружие, доспехи и экипировка в этой главе представлены в наиболее общих моделях и конструкциях. Вы, разумеется, можете создавать подходящие вам модели и марки оружия. В конце концов, иметь Вдоводел Ш-12 горгонской модели гораздо круче, чем просто стаб-револьвер.

Особые Качества Оружия

Некоторое оружие наделено особыми качествами, чтобы отразить такие свойства, как особый урон или необычные эффекты. Далее представлен список, содержащий наиболее распространённые качества оружия.

Точное

При разработке некоторых видов оружия точность стояла на первом месте, результат, в умелых руках, прекрасен. Это качество даёт дополнительный бонус +10 к Навыку Стрельбы при совершении действия Прицеливание, все прочие бонусы Прицеливания работают как обычно. При совершении одиночного выстрела из ручного оружия с качеством Точное с помощью действия Прицеливание, атака наносит дополнительно 1к10 очков урона за каждые две Степени Успеха (до 2к10 бонусного урона).

Сбалансированное

Некоторые модели оружия (особенно ножи и мечи) сконструированы таким образом, что вес рукояти уравновешивает вес клинка, что упрощает фехтование. Сбалансированное оружие даёт бонус +10 к Навыку Рукопашной при Парировании.

Взрыв (X)

Ракеты, гранаты и некоторое другое оружие при попадании создают взрыв. При поражении из Взрывного оружия, всё, находящиеся в радиусе взрыва, указанном в скобках в метрах, также считаются поражёнными. Сделайте отдельные броски для определения Места поражения и Урона для каждой поражённой цели.

Качество оружия

Всё оружие, описанное здесь, Обычного Качества. Для Оружия лучшего или худшего качества используйте следующие модификаторы:

Низкое: это дешевое оружие, склонное к неисправностям. Дистанционное оружие низкого качества имеет свойство Ненадёжное. Если у оружия уже есть такое свойство, то оно будет заедать при каждом проваленном броске на попадание. Рукопашное оружие низкого качества получает штраф -10 к броскам на попадание.

Хорошее: Это оружие собрано аккуратнее и тщательнее подогнано, следовательно, оно более надёжно. Дистанционное оружие Хорошего качества имеет свойство Надёжное. Если у оружия уже есть это качество, то это не получает никакого дополнительного эффекта кроме очевидно хорошего качества сборки. Хорошее рукопашное оружие получает бонус +5 к броскам на попадание. Если у обычного оружия этой модели есть качество Ненадёжное, то экземпляр этого оружия Хорошего качества не будет Надёжным. Два качества отменяют друг друга, и оружие не будет обладать ни тем, ни другим.

Лучшее: В равной мере оружие и произведение искусства, созданное умелыми мастерами, зачастую, сотни лет назад. Дистанционное оружие Лучшего качества никогда не заедает и не перегревается. Если по результатам броска должен произойти один из этих эффектов, то считайте это простым промахом. Лучшее рукопашное оружие получает бонус +10 к броскам на атаку и +1 к наносимому им урону.

Подогнанное

Владелец переделал и подогнал это оружие для своего удобства. Перезарядка этого оружия занимает 1/2 от указанного времени, с округлением до целого действия в большую сторону (Полудействие остаётся Полудействием).

Защитное

Защитное оружие, такое как щит, предназначено для блокирования атак. Использовать такое оружие для нападения затруднительно. Защитное оружие даёт бонус +15 к проверкам Парирования и штраф -10 к проверкам атаки.

Зажигательное

Зажигательное оружие создаёт конус огня в радиусе поражения. В отличие от остального оружия, огнемёты имеют всего одно значение Дальнобойности и, после выстрела, создают огненный ад в этой зоне. Стрелку не нужно проходить проверку НС, он просто стреляет. Все существа на пути пламени в 30-ти градусной конической области, увеличивающейся из вершины в точке выстрела до максимальной дальности оружия, должны пройти проверку Ловкости или попасть в огонь и получить обычный урон. Если они получили урон, то должны пройти ещё одну проверку Ловкости или загореться. Укрытия не защищают персонажей от атак из Зажигательного оружия. Обычно, при стрельбе из оружия без соответствующих талантов или из тяжёлого оружия без установки на опору, стрелок получает штраф к проверке Навыка Стрельбы (-20% и -30% соответственно). В случае с Зажигательным оружием вместо этого, если стрелок не обладает соответствующей Выучкой с оружием, все в зоне поражения получают бонус +20% к проверке на Ловкость при попытке уклониться от его огня. Этот бонус увеличивается до +30% если оружие тяжёлое, и при этом не установлено на опору.

Так как Зажигательное оружие не требует броска на попадание, считается, что оно всегда поражает в грудь и заедает, если стрелок выбрасывает 9 при броске на Урон (до добавления соответствующих модификаторов).

Гибкое

Некоторое оружие, например хлысты, сделано из множества свободно соединённых частей, таких как звенья цепи, или сплетено из гибкой кожи. Оружие такого типа наносит хлесткие удары и не может быть Парировано.

Неточное

Оружие с этим качеством либо неудачно сконструировано, либо собранно ужасающе плохо. Независимо от бережности обращения, попасть из него можно, только если повезет. При стрельбе из Неточного оружия не применяются бонусы от Прицеливания.

Перегрев

Некоторое оружие склонно к перегревам. Будь то из-за неудачной конструкции или из-за стрельбы нестабильными сверхгорячими боеприпасами. При результате броска на попадание в 91 и выше (до применения модификаторов) оружие перегревается. Когда оружие перегревается, стрелок получает энергетический урон в руку, равный урону оружия с Пробиванием 0 (в ту руку, которой держит это оружие, если оно одноручное, или в выбранную случайным образом, если оружие двуручное). Стрелок может

Использование оружия без таланта

Для эффективного использования большей части упоминаемого здесь оружия требуется наличие определённого таланта. Отсутствие таланта делает использование оружия потенциально опасным. Тем не менее, при определённых обстоятельствах персонаж может быть вынужден использовать незнакомое оружие. В этом случае персонаж получает штраф -20 на все соответствующие проверки. В случае Зажигательного оружия, его цель получает бонус +20 к проверке на Ловкость, при попытке избежать атаки. Вдобавок, когда дистанционное оружие используется без соответствующего таланта, считайте, будто оно обладает свойством Ненадёжное, что повышает вероятность заедания оружия.

избежать этого урона, если бросит оружие. Бросить оружие можно за Свободное действие. Перегревшееся оружие остывает один раунд, и вести стрельбу из него можно не раньше чем через раунд после того, как оно перегрелось. Оружие с этим свойством не Заедает. Если под воздействием какого либо эффекта (например психосилы) оно должно Заесть вместо этого оно перегревается.

Силовое Поле

Оружие с этим качеством окружено силовым полем, повышающим Урон и Пробиваемость. Эти модификаторы уже включены в профиль оружия. Каждый раз, когда вы успешно парируете этим оружием оружие без этого качества, у вас есть 75% шанс уничтожить оружие оппонента. Оружие, обладающее качествами Варп-оружие или Естественное Оружие не подвержено данному эффекту.

Примитивное

Грубое и простое, оружие такого типа весьма смертоносно, но малоэффективно против современной брони. Очки Брони удваиваются против такого оружия, только если сама броня также не является Примитивной. ОБ непримитивной брони удваиваются до вычитания Пробиваемости.

Перезарядка

Либо из-за высокой энергозависимости боеприпасов, либо из-за особенностей конструкции, такое оружие требует времени между выстрелами для Перезарядки. После выстрела новый заряд подготавливается в течении раунда, и в это время оружие не может стрелять – другими словами вы можете сделать следующий выстрел не раньше чем через Раунд после предыдущего.

Надёжное

Основанное на проверенной временем технологии, Надежное оружие редко подводит. Если Надежное оружие Заедает, бросьте 1к10, и только если снова выпадет 10 оружие всё же Заедает, в остальных случаях оно просто промахивается.

Разлёт

Стандартные боеприпасы такого оружия разлетаются после выстрела, и обеспечивают бóльшую зону поражения. При выстреле в упор, каждые две степени успеха дают дополнительное попадание (используйте **Таблицу 9-5: Множественные Попадания**, страница 273). Однако на дальних дистанциях подобные боеприпасы теряют свою эффективность. На Дальней и Чрезвычайной дистанции все Очки Брони против оружия с Разлётом удваиваются.

Шокирующее

Шокирующее оружие может Оглушить противника мощным приливом энергии. Цель, которая после вычитания ОБ и бонуса Выносливости, получает как минимум 1 очко Урона от Шокирующего оружия, должна пройти проверку Выносливости, при этом получая бонус +10 за каждое очко брони, имеющееся в месте попадания. При провале цель будет Оглушена на количество Раундов, равное половине полученного Урона.

Дымовое

Это оружие создаёт укрытие в виде плотного облако дыма. Вокруг точки попадания создаётся дымовая завеса диаметром 3к10 метров. Завеса держится 2к10 раундов, либо меньше при неблагоприятных погодных условиях (эффекты дыма описаны на странице 282).

Обездвиживающее

Оружие с этим качеством создано, чтобы ловить врагов. При успешном попадании, цель должна пройти проверку Ловкости или будет обездвижена. Обездвиженная цель не может предпринимать никаких действий, кроме попыток освободиться. В свой ход цель может либо попробовать вырваться (проверка Силы), либо вывернуться (проверка Ловкости). Цель считается беспомощной до тех пор, пока не освободится.

Штурмовое

При стрельбе из Штурмового оружия количество попаданий удваивается. Например, при стрельбе Длинной очередью каждая степень успеха будет приводить к двум дополнительным попаданиям (до максимума в виде обычной скорострельности в этом режиме). Т.е. максимальное суммарное количество попаданий равно удвоенной скорострельности. Поскольку каждый выстрел на самом деле сдвоенный – оружие будет потреблять в два раза больше боеприпасов, чем его указанная СкС.

Разрывное

Разрывное оружие – жестокое устройство, как правило, состоящее из множества быстро движущихся зазубренных зубцов. Сюда входят также осколочные или взрывчатые боеприпасы, разрывающие плоть и кости. С таким оружием вы бросаете одну дополнительную кость на Урон и отбрасываете наименьшее значение.

Токсичное

Некоторое оружие для нанесения урона полагается на яды и токсины. Любой, получивший (после вычитания Брони и бонуса Выносливости) Урон от Токсичного оружия, должен пройти проверку Выносливости со штрафом -5 за каждое полученное очко Урона. В случае успеха оружие не оказывает никакого дальнейшего эффекта. Провал же незамедлительно наносит 1к10 дополнительного Ударного Урона, не уменьшаемого Броней и Бонусом Выносливости.

Спаренное

Спаренное оружие представляет собой два одинаковых оружия, соединённых вместе и стреляющих одновременно, зачастую используя общую спусковую скобу или кнопку. Спаренное оружие сконструировано таким образом, чтобы увеличить шансы на попадание благодаря большему количеству выстрелов. Оружие с качеством Спаренное получает бонус +20% на попадание и использует в два раза больше боеприпасов. Кроме того, такое оружие совершает одно дополнительное попадание, если при броске на атаку выпало две или больше степени успеха. Помимо этого, время перезарядки оружия увеличивается в два раза.

Несбалансированное

Тяжёлое и неудобное, такое оружие даёт штраф -10 при Парировании.

Ненадёжное

Некоторое оружие подводит гораздо чаще прочего, либо из-за плохого обслуживания, либо из-за некачественной сборки. Ненадёжное оружие Заедает при выпадении 91 и больше, даже при стрельбе Короткой или Длинной очередью.

Нестабильное

Оружие с этим свойством использует нестабильные боеприпасы, непредсказуемо ведущие себя после детонации. При попадании из такого оружия, бросьте 1к10. При выпадении 1 наносится только половина Урона, при выпадении 2-9 наносится обычный урон, при 10 – двойной.

Громоздкое

Огромное и, зачастую, очень тяжёлое, Громоздкое оружие слишком неуклюжее, что им защищаться. Таким оружием нельзя Парировать.

Лазерное оружие

Лазерное или «лаз» оружие, является на сегодняшний день самым распространённым. Оно производится миллионами миров-кузниц Империума, и является основным вооружением Астра Милитариум. Несмотря на относительную сложность производства, его чертежи СШК хорошо изучены, а чрезвычайная неприхотливость и простота использования делают его идеальным оружием для Молота Императора. Лаз-оружие можно найти почти на любой планете даже за пределами Империума, и среди многих племен ксеносов-наёмников.

Перезарядка энергетических батарей

Одна из причин широкого распространёния лазерного оружия в Империуме – относительный избыток боеприпасов. Лазерные энергетические батареи могут быть заряжены в полевых условиях от большинства энергетических источников. Персонажи могут пройти проверку Техпользования, чтобы успешно зарядить энергетическую батарею от любого доступного подходящего источника. Время подзарядки определяется мощностью источника и, главным образом, МИ но обычно занимает несколько часов. С другой стороны, батареи могут быть заряжены, если поместить их в огонь. Однако, такой способ требует как минимум одного дня и навсегда уменьшает емкость батареи в два раза (только в первый раз), а также лишает оружие качества Надёжное, либо даёт качество Ненадёжное, если оружие не было Надёжным. При каждой зарядке в огне есть 30% шанс навсегда испортить батарею.

Лаз-оружие стреляет короткими, резкими импульсами лазерной энергии, излучаемой высокоемкостными быстроразрядными конденсаторами. Каждое нажатие спускового крючка сопровождается вспышкой света и характерным треском, похожим на щелчок кнута. Хотя существует бесчисленное множество моделей и вариаций этого оружия, в большинстве своем они используют широко распространённые санкционированные Департаментом Мунитория энергетические батареи. Сердечник батареи, изготовленный из жидкого металла, хранит огромное количество энергии. Его можно подзаряжать от стандартных источников питания или, в крайнем случае, даже воздействием интенсивного освещения или тепла. В экстренных случаях батарею можно подзарядить, поместив в открытый огонь, хотя это уменьшает её срок службы и увеличивает вероятность выхода из строя.

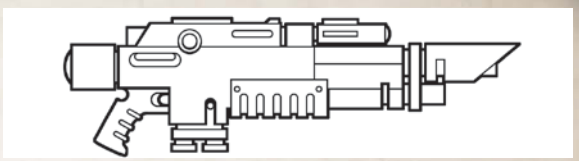
Для использования различных типов лаз-оружия нужно иметь таланты: Выучка с Пистолетами (Лаз), Выучка с Ручным Оружием (Лаз) или Выучку с тяжёлым оружием (Лаз).

Дуэльные пистолеты Беласко

Несмотря на безусловную смертоносность, дуэльные пистолеты Беласко чаще используются для демонстрации богатства и статуса, чем в качестве полевого оружия. Хотя большинство этих пистолетов может сделать лишь один мощный выстрел без необходимости перезарядки, они очень точны при стрельбе на большие дистанции.

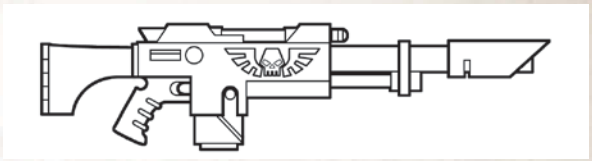
Хеллпистолет и хеллган (Люцийского образца)

Хеллган, также известный как оружие «горячего выстрела», используется, в основном, имперскими офицерами высокого ранга и элитными частями, предпочитающими его за мощность большую, чем у обычного лаз-оружия. Хотя хеллганы редко увидишь за пределами частей элитных Сционов, хеллпистолеты можно часто встречаются у офицеров и агентов инквизиции, для которых возможность сделать выстрел, более мощный, чем может произвести лаз-пистолет, зачастую определяет, выживут ли они или подведут Императора. Хелл-оружие люцийского образца, в том числе небольшие хеллпистолеты, использует 10-ти килограммовый заплечный источник питания вместо стандартного магазина-батареи. Большой источник питания позволяет делать более мощные выстрелы, но за это приходится расплачиваться неудобной перезарядкой. Хеллганы могут использовать и большие заплечные источники питания (см. страницу 149).



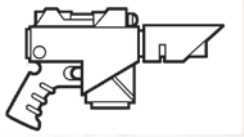
Лазган

Производимые в бессчетном множестве различных стилей и систем, лазганы встречаются практически во всех мирах Империума, где за прочную конструкцию и надёжность их любят как верные слуги Императора, так и многие их враги.



Лазпистолет

Лазпистолет используется в основном имперскими агентами и офицерами низкого ранга. На многих мирах по той или иной причине он есть почти у каждого жителя. Большинство миров-кузниц производит свои модели и вариации этого оружия, поскольку базовая конструкция очень проста и допускает множественные изменения.



Лазпистолет (Археотех)

Эти древние устройства, известные также как лазжезлы или золотые пушки, обладают большой мощностью и дальностью стрельбы. Из них можно вести огонь, как из обычных пистолетов, хотя многие оснащены складным прикладом и удлиненным стволом для более точной стрельбы с двух рук. Они эффективнее обычного лаз-оружия, и позволяют сделать больше выстрелов без перезарядки. Об этом редком и мистическом оружии мало кто знает, не говоря уже о том, чтобы обладать им, кроме вольных торговцев и коллекционеров, хотя в Пространстве оно считается признаком ранга и статуса владельца.

Таблица 5-4: Стрелковое Оружие

Лазерное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Перез.	Специальное	Вес	Доступность
Архео. Лазпистолет	Пистолет	90м	О/3/–	1к10+3 Э	2	70	Полное	Точное, Надёжное	4	Почти Уник.
Пистолет Беласко	Пистолет	45м	О/–/–	1к10+5 Э	4	1	Полное	Точное	1.5	Очень Редкое
Хеллпистолет	Пистолет	35м	О/2/–	1к10+4 Э	7	40	2 Полных		4	Редкое
Хеллган (Люция)	Базовое	110м	О/3/–	1к10+4 Э	7	30	2 Полных		6	Редкое
Лазперчатки	Пистолет	50м	О/4/–	1к10+4 Э	1	20	Полное	Надёжное	3	Очень Редкое
Лазкарабин (Локк)	Базовое	60м	О/2/–	1к10+3 Э	0	40	2 Полных	Надёжное	2.5	Скудное
Лазган	Базовое	100м	О/3/–	1к10+3 Э	0	60	Полное	Надёжное	4	Обычное
Лазпистолет	Пистолет	30м	О/–/–	1к10+2 Э	0	30	Полное	Надёжное	1.5	Обычное
Лонг-лаз	Базовое	150м	О/–/–	1к10+3 Э	1	40	Полное	Точное, Надёжное	4.5	Скудное
Переносная лазпушка	Тяжёлое	300м	О/–/–	5к10+10 Э	10	5	2 Полных		55	Очень Редкое

Оружие со сплошным боеприпасом

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Пер.	Специальное	Вес	Доступность
Автоган	Базовое	90м	О/3/10	1к10+3 У	0	30	Полное		3,5	Среднее
Автопистолет	Пистолет	30м	О/–/6	1к10+2 У	0	18	Полное		2,5	Обычное
Ручная пушка	Пистолет	35м	О/–/–	1к10+4 У	2	5	2 Полных		3	Среднее
Тяжёлый стаббер (Ортлак)	Тяжёлое	120м	–/–/10	1к10+5 У	3	200	2 Полных		35	Среднее
Тяжёлый стаббер (Ур.)	Тяжёлое	120м	–/–/10	1к10+5 У	3	40	Полное	Разрывное	35	Скудное
Флотский пистолет	Пистолет	20м	О/3/–	1к10+4 У	0	6	Полное	Разлёт, Ненадёжное	3	Скудное
Флотская картечница	Тяжёлое	40м	О/3/–	2к10+4 У	0	24	2 Полных	Разлёт	7	Скудное
Помповый Дробовик	Базовое	30м	О/–/–	1к10+4 У	0	8	2 Полных	Разлёт	5	Среднее
Дробовик	Базовое	30м	О/–/–	1к10+4 У	0	2	2 Полных	Надёжное, Разлёт	5	Обычное
Пистолет-дробовик	Пистолет	10м	О/–/–	1к10+4 У	0	1	Полное		1	Среднее
Автостаб	Пистолет	30м	О/3/–	1к10+3 У	0	9	Полное	Надёжное	1,5	Изобильное
Стаб-револьвер	Пистолет	30м	О/–/–	1к10+3 У	0	6	2 Полных		1	Изобильное

Болтерное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Пер.	Специальное	Вес	Доступность
Болтер (Локк)	Базовое	90м	О/2/4	1к10+5 В	4	24	Полное	Разрывное	7	Очень Редкое
Болт-пистолет	Пистолет	30м	О/2/–	1к10+5 В	4	8	Полное	Разрывное	3,5	Редкое
Штурмовой болтер (Марс)	Базовое	90м	О/2/4	1к10+5 В	4	60	Полное	Штурмовое, Разрывное	9	Чрезвычайно Редкое
Тяжёлый болтер	Тяжёлое	120м	–/–/10	2к10+2 В	5	60	Полное	Разрывное	40	Очень Редкое

Мельта оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Пер.	Специальное	Вес	Доступность
Инферно пистолет	Пистолет	10м	О/–/–	2к10+8 Э	13	3	Полное		2,5	Очень Редкое
Мельтаган (Марс)	Базовое	20м	О/–/–	2к10+8 Э	13	5	2 Полных		7,5	Редкое
Мельтаган (Мезоя)	Базовое	20м	О/–/–	2к10+8 Э	13	10	3 Полных		8,5	Редкое
Термическое копьё	Тяжёлое	10м	О/–/–	2к10+10 Э	12	2	2 Полных	Точное	40	Редкое
Мультимельта	Тяжёлое	60м	О/–/–	4к10+5 Э	13	10	2 Полных	Взрыв (1)	40	Очень Редкое

Плазменное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Пер.	Специальное	Вес	Доступность
Плазм. пистолет	Пистолет	30м	О/2/–	1к10+6 Э	6	10	3 Полных	Перегрев	4	Очень Редкое
Плазмаган (Мезоя)	Базовое	30м	О/2/–	1к10+7 Э	6	40	5 Полных	Перегрев	18	Очень Редкое
Плазменная пушка (Риза)	Тяжёлое	120м	О/–/–	2к10+10 Э	8	16	5 Полных	Взрыв (1), Перегрев , Ненадёжное	40	Очень Редкое

Зажигательное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Пер.	Специальное	Вес	Доступность
Ручной огнемёт	Пистолет	10м	О/–/–	1к10+4 Э	2	2	2 Полных	Зажигательное	3,5	Редкое
Огнемёт (Мезоя)	Базовое	20м	О/–/–	1к10+4 Э	2	6	2 Полных	Зажигательное	6	Скудное
Тяжёлый огнемёт	Тяжёлое	30м	О/–/–	2к10+4 Э	4	10	2 Полных	Зажигательное	20	Редкое

Таблица 5-4: Стрелковое Оружие (Продолжение)

Примитивное оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Пер.	Специальное	Вес	Доступность
Бола	Метательное	10м	О/–/–	–	0	1	–	Примит., Обездв., Неточное	1,5	Среднее
Лук	Базовое	30м	О/–/–	1к10 Р	0	1	Полу	Примитивное, Надёжное	2	Обычное
Арбалет	Базовое	30м	О/–/–	1к10 Р	0	1	2 Полных	Примитивное	3	Обычное
Ручной лук	Пистолет	15м	О/–/–	1к10 Р	0	1	Полное	Примитивное	1	Редкое
Кремниевый пистолет	Пистолет	15м	О/–/–	1к10+2 У	0	1	3 Полных	Примитивное, Ненадёжное, Неточное	4	Обычное
Мушкет	Базовое	30м	О/–/–	1к10+2 У	0	1	5 Полных	Примитивное, Ненадёжное, Неточное	7	Обычное
Праща	Базовое	15м	О/–/–	1к10–2 У	0	1	Полное	Примитивное	0,5	Изобильное

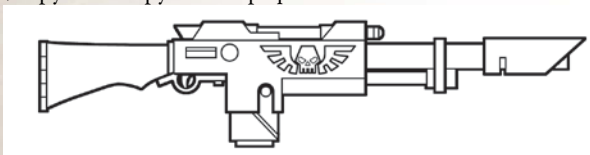
Пусковые установки

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Пер.	Специальное	Вес	Доступность
Гранатомёт (Мезоя)	Базовое	80m	О/–/–	†	†	1	Полу	†	10	Скудное
Гранатомёт (Восс)	Базовое	60m	О/–/–	†	†	6	Полное	†, Неточное	12.5	Скудное
Ракетомёт (Локк)	Тяжёлое	250m	О/–/–	†	†	1	Полное	†	12	Скудное
Ракетомёт (Ретоби)	Тяжёлое	200m	О/–/–	†	†	5	2 Полных	†	35	Редкое

† В зависимости от боеприпасов

Лазкарабин (Локкского образца)

Облегчённая и укороченная версия лазгана. У лазкарабина меньше зарядов и ниже дальнобойность, но он легче и проще в использовании и обычно оборудован складным прикладом. Из лазкарабина можно стрелять с одной руки, получая при этом штраф -10, в отличие от стандартного для ручного оружия штрафа -20.

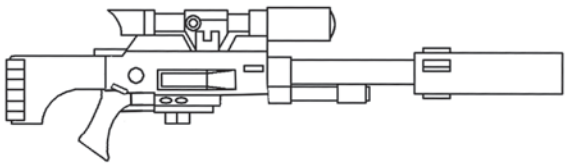


Лазперчатки

До сих пор ходят споры, изготовлены ли эти устройства ксеносами, или являются неизвестными шаблонами Тёмной Эры Технологий. Они одеваются на предплечье и управляются перчаткой, и стреляют залпами длинных лучей, а не короткими резкими импульсами, как большинство лаз-оружия. Чаще всего они служат игрушкой для богатых дворян, охотящихся на экзотическую добычу (ксеносов или людей), но некоторые убийцы предпочитают это оружие как эффективное средство запугивания.

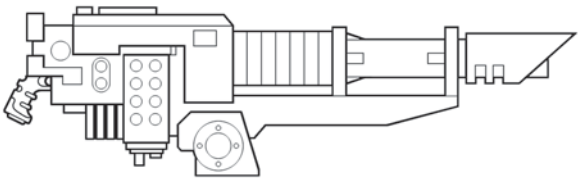
Лонг-лаз

Любимая снайперами, особым образом модифицированная версия лазгана, с повышенной точностью и дальнобойностью. Как понятно из названия, ствол этого оружия значительно длиннее, чем у лазгана, что делает его неудобным в бою на коротких дистанциях.



Переносная лазпушка

Разработанная в военных целях, лазпушка использует огромные энергетические батареи, дающие достаточно энергии, чтобы пробивать дыры в толстейшей броне даже на очень больших расстояниях. Лазпушка использует внешние энергетические батареи, поэтому обычно обслуживается двумя и более людьми.

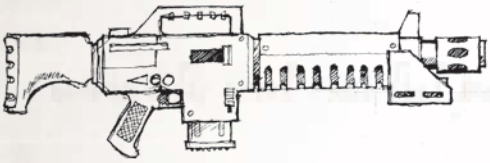


Оружие со сплошным боеприпасом

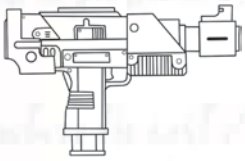
Оружие со сплошным боеприпасом, или свинцемёты, широко распространёно в Империуме. Многие чужие расы имеют свои версии этого оружия ввиду чрезвычайной простоты технологии и изготовления. Многие граждане Империума владеют тем или иным образцом этого оружия в целях самозащиты.

Автоган

Дешёвый и простой и в производстве, автоган очень широко распространён в пределах галактики. Даже инопланетные расы используют его, или эквиваленты собственного производства. Это скорострельное автоматическое оружие обычно использует стандартные магазины с патронами малого калибра. Благодаря долговечности, надёжности и доступности боеприпасов, его можно встретить повсюду.

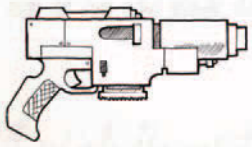


Автопистолет



Маленькие, но эффективные, автопистолеты часто используются многими военными как личное оружие в дополнение к стандартному лазгану. Обладая большей скорострельностью, чем обычные пистолеты, они могут уложить большинство целей одной очередью.

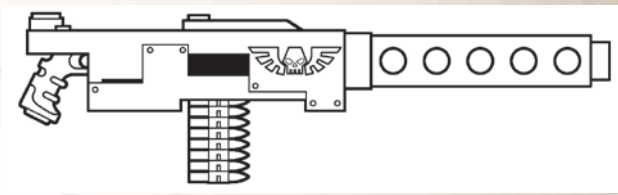
Ручная пушка



Один из вариантов стаб-оружия, громадная ручная пушка, чаще всего используется силовиками и охотниками за головами, не заботящимися о своей добыче. Это оружие имеет очень большую отдачу, что даёт штраф -10 к проверке Навыка Стрельбы, если стрельба ведётся не с двух рук, или не используется амортизирующая перчатка.

Тяжёлый стаббер

Тяжёлый стаббер популярен среди военных и бандитов, поскольку он, самое простое в обслуживании тяжёлое оружие. Хотя тяжёлый стаббер и не такой мощный, как автопушка, он способен создать завесу заградительного огня и косить лёгкую пехоту и технику. Боеприпасы для него, как и для другого стаб-оружия легкодоступны и недороги. Поскольку тяжёлый стаббер легче остального тяжёлого оружия, чаще всего его используют с рук, иногда огонь ведётся с сошек для компенсации тряски от отдачи. Ортлакская модель, производимая для сил планетарной обороны сектора Каликсида, и массово экспортирующаяся за его пределы, использует патронную ленту, позволяющую вести продолжительный огонь, в то время как местная копия модели “Урсид”, предположительно уходит корнями на вечно воюющий мир Зейт. Она более компактна и использует барабанный магазин, который многие находят более удобным при переноске и перезарядке.



Флотский пистолет (Марсианского образца)

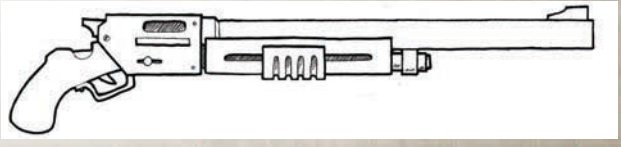
Личное оружие офицеров флота, представляющее собой вариант обычного автопистолета. Для уверенного поражения цели используются осколочные боеприпасы, что отрицательно сказывается на дальности стрельбы. На прикладе обычно гравируется имя корабля, поэтому флотские пистолеты с различных военных судов представляют огромную ценность для богатых коллекционеров из высшего общества и знати (хотя это не всегда законно). Обратите внимание, что без специальных боеприпасов (которые нельзя совмещать с другими типами) оружие теряет качество Разрывное.

Флотская картечница

Сильно увеличенный вариант обычного дробовика, использующий огромные патроны (примерно в два раза большего размера, чем обычные), и способный уничтожать большие группы противников. Выстрел с близкого расстояния может в прямом смысле разорвать человека в клочья. Это оружие обладает огромной отдачей, поэтому эффективная стрельба возможна только при установке на опору.

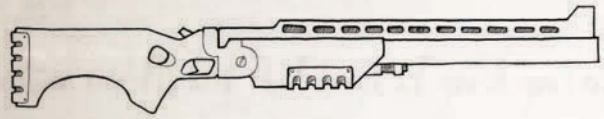
Дробовик (Помповый)

Это надёжное и практичное оружие, вмещающее больше патронов, чем обычный дробовик, широко используется силовиками, наёмниками, и рейдерами. Характерный звук досылания нового патрона может обратить в бегство многих бандитов и заставить колонистов капитулировать без единого выстрела.



Дробовик

Даже низкотехнологичные мануфактории способны выпускать это оружие в огромных количествах, а возможность поражать несколько целей одним выстрелом делают дробовик привлекательным для тех, кто почти не имеет навыков стрельбы. Относительно небольшая дальность стрельбы и низкая скорость снаряда позволяет использовать его на кораблях с минимальным риском повреждения обшивки.



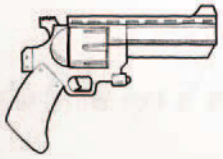
Пистолет-дробовик

Это брутально выглядящее оружие, похожее на пистолет с очень коротким стволом, так же известно как «Сокрушитель», и представляет собой однозарядную ручную пушку, приспособленную для стрельбы стандартными дробовыми патронами. Оно популярно среди многих судовых офицеров и членов экипажа, предпочитающих иметь под рукой внушительное оружие. Это оружие имеет большую отдачу, что даёт штраф -10 к проверке Навыка Стрельбы, если стрельба ведётся не с двух рук, или не используется амортизирующая перчатка.

Автостаб

В отличие от стаб-револьвера это оружие способно вести как быстрый огонь в полуавтоматическом режиме, так и стрельбу одиночными выстрелами. Автостаб так же прост в производстве и эксплуатации, как и автопистолет, но обладает меньшей точностью на дальних дистанциях.

Стаб-револьвер



Стаб-револьвер, сделанный по одной из древнейших оружейных схем, вмещает меньше патронов, чем большинство пистолетов, но очень надёжен и прост в обращении. В случае необходимости в это оружие относительно легко быстро зарядить специальные патроны, поскольку они вставляются по отдельности.

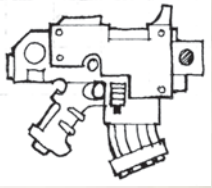
Болтерное оружие

Болтер является знаковым оружием Империума, и сам по себе является символом статуса и уважения. Многие экземпляры суть древние реликвии, и передаются из поколения в поколение как священное наследие. Хотя большинство моделей предназначено для космических десантников, некоторые из них специально оснащены уменьшенными рукоятками и облегчены для использования обычными людьми. Они столь же изысканы, как и оружие Астартес, но гораздо проще в эксплуатации для подавляющего большинства подданных Императора. На чёрном рынке и окраинных планетах можно найти более дёшевые модели, но, как правило, они быстро выходят из строя из-за специфики боеприпасов. Громкий и брутальный, болтер в действии представляет собой ужасающее оружие.

Болтерное оружие стреляет самодвижущимися, масс-реактивными патронами, называемыми болтами, которые взрываются только после проникновения. В целом, это превосходные устройства, требующие умелого обслуживания, с применением правильных ритуалов и молитв. Болтерные боеприпасы трудно и дорого производить, и только у элиты Империума есть к ним свободный доступ. Стандартный болтерный патрон имеет .75 калибр, сверхпрочный сердечник и диамантиновый наконечник. Существуют и другие варианты этого боеприпаса, предназначенные для особых целей, например бронебойные или бесшумные.

Чтобы использовать различное болтерное оружие необходимы следущие таланты: Выучка с Пистолетами (Болтерные), Выучка с Ручным Оружием (Болтерное) или Выучка с Тяжёлым Оружием (Болтерное).

Болт-пистолет (Цересского образца)



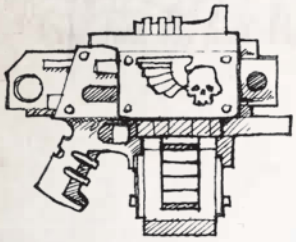
Болт-пистолеты – редкость за пределами элитных имперских сил, и обладание одним из них является признаком статуса и власти. Порой они передаются из поколения в поколение, становясь для дворянских семей ценным наследием. В некоторых династиях это оружие, украшенное сложными узорами и фамильными гербами, становится скорее реликвией. Цересская модель ассоциируется с имперским флотом и, достаточно часто, небольшое количество этого благословенного оружия встречается в арсеналах вольных торговцев.

Болтер (Локкского образца)

Самое распространённое болтерное оружие это болтган или болтер. Уход и техническое обслуживание является вопросом первостепенной важности для владельца такого оружия, и многие болтеры имеют долгую и славную историю. Локкская модель представляет собой вариант старого дизайна, разработанного для Адептус Арбитрес, и является самой «распространённой» среди этого редкого оружия в Пространстве Коронус, хотя происхождение большинства экземпляров остаётся в некотором роде загадкой.

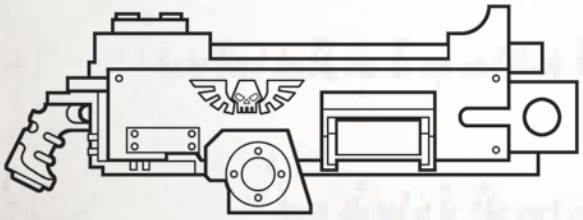
Штурмовой болтер (Марсианского образца)

Штурмовые болтеры появились в результате экспериментов по объединению нескольких оружий в целях увеличения скорострельности. Два болтера объединены в оружие, способное одной очередью разорвать в клочья почти любого противника. Штурмовые болтеры в большинстве своем являются реликвиями, и встречаются только у элиты Астартес. Они покрыты гравировкой и печатями чистоты, говорящими об их древнем происхождении.



Тяжёлый болтер (Образца Солар)

В вооружённых силах Империума тяжёлый болтер является достаточно распространённым оружием поддержки. Впечатляющая плотность огня вкупе с разрывными бронебойными снарядами позволяет с легкостью уничтожать пехоту и лёгкую технику. Тяжёлый болтер использует более крупные боеприпасы, с большим количеством боезаряда для увеличения дистанции и останавливающей силы. Как и остальное болт-оружие тяжёлый болтер требует тщательного и регулярного технического обслуживания в сочетании с древними литаниями для умиротворения духа оружия. Из-за высокой скорострельности частой проблемой становится заедание, поэтому помимо заряжания патронной ленты второму номеру расчёта приходится заниматься очисткой боеприпасов.

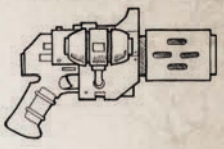


Мельта-оружие

Мельта-оружие испускает невероятно мощные импульсы тепла на небольшое расстояние, способные расплавить почти любой материал. Это оружие (также известное как печка или плавилка) использует газ, находящийся под высоким давлением в нестабильном субмолекулярном состоянии, выделяющий в процессе реакции энергию, направляемую через ствол. Выстрел из мельты сопровождается характерным шипящим звуком, когда луч испаряет влагу из воздуха, а потом гулким взрывом, когда от цели остаются лишь угли и оплавленный шлак. Мельта – основное противотанковое оружие, и редкая техника способна выстоять против её мощи.

Чтобы использовать различные виды мельта-оружия необходимы следующие таланты: Выучка с Пистолетами (Мельта), Выучка с Ручным оружием (Мельта) или Выучка с Тяжёлым Оружием (Мельта).

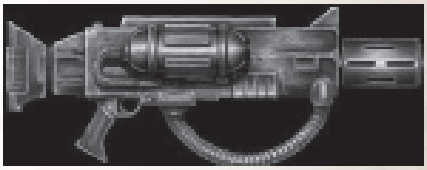
Инферно пистолет (Марсианского образца)



В основе инферно-пистолета лежит очень сложная и древняя технология, которую почти невозможно воспроизвести. В каждом секторе существует лишь несколько единиц этого оружия, и они охраняются очень ревностно.

Мельтаган (Марсианского и Мезойского образца)

Мельтаган – самый распространённый вид мельта оружия, использующийся многими Имперскими силами. Из-за того, что мельтаганы менее склонны к отказам чем плазмаганы, и из-за их высокой эффективности на ближних дистанциях, они очень ценятся пиратами и рейдерами, для которых сражения на ближних дистанциях во время абордажей являются обычным делом. Мельтаганы – идеальный инструмент для того, чтобы пробиваться через переборки и броню. В основном мельтаганы используют встроенные топливные канистры как, например, марсианский образец, но так же широко распространён и вариант с мира-кузницы Мезоя, использующий заплечный источник топлива.



Мультимельта (Марсианского образца)

Мультимельта – самый крупный вид мельта-оружия, который, обычно, используется либо Адептус Астартес, либо устанавливается на технике. Это огромное оружие требует больше топлива, имеет увеличенную дальность стрельбы и большую область поражения, благодаря чему способно разом поджарить цели на площади в несколько квадратных метров. При выстреле мультимельта выделяет больше тепла, чем её младшие собратья, поэтому стрелку следует использовать защитный костюм или броню.

Термическое копьё (Марсианского образца)

Термическое копьё, это редкое оружием, столь же громоздкое, как и стандартная мультимельта. Оно стреляет более точным направленным тепловым лучом. Для уменьшения рассеивания используется длинный ствол, дополненный направленными сдерживающими лучами, однако подобная схема снижает поражающее действие.

Плазменное оружие

Плазменное оружие – образец практически забытой в Империуме технологии. Секрет его производства известен лишь небольшому числу Адептус Механикус, входящих во внутренний круг и ремесленникам из числа их техноадептов. Существующие экземпляры этого оружия передаются из поколения в поколение, и должны обслуживаться тщательнейшим образом. Перед использованием стрелок должен убедиться, в том, что Богу-Машине были вознесены все необходимые молитвы.

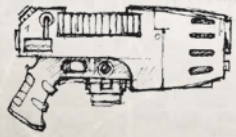
Плазменное оружие использует колбы или заплечные контейнеры с водородным топливом, которое удерживается в фотонном состоянии. Когда топливо попадает в миниатюрный термоядерный реактор, расположенный внутри оружия, водород переходит в состояние плазмы. Плазма удерживается в реакторе мощными магнитными полями, а в момент выстрела разгоняется линейным магнитным ускорителем и вылетает снарядом сверхперегретой материи, подобной, внешне и по температуре, маленькому солнцу. За это плазменное оружие иногда называют «солнечным оружием».

Чтобы использовать различные виды плазменного оружия необходимы следующие таланты: Выучка с Пистолетами (Плазма), Выучка с Ручным Оружием (Плазма) или Выучка с Тяжёлым Оружием (Плазма).

Стрельба из плазменного оружия

Плазменное оружие имеет два режима стрельбы – одиночный выстрел (обычный и самый безопасный режим) и выстрел повышенной мощности на большую дистанцию. Последний требует некоторого времени перед следующим выстрелом для пополнения запаса плазмы до достаточного уровня. Это время разнится в зависимости от качества изготовления. Как и большинство Имперских устройств, чем старее оружие, тем оно лучше. Древние произведения оружейного ремесла почти всегда обладают превосходной конструкцией. Имперское плазменное оружие может стрелять в Максимальном режиме, что увеличивает дальность выстрела на 10 метров, добавляет 1к10 Урона и +2 Проб., но использует 3 заряда. При стрельбе в Максимальном режиме плазменное оружие получает качество Перезарядка. Помимо этого, плазменное оружие с качеством Взрыв, стреляющее в Максимальном режиме, получает +2 качеству Взрыв (например плазма-пушка Ризского образца будет иметь в Максимальном режиме качество Взрыв (3)).

Плазменный пистолет (Ризского образца)



Найдется немного пистолетов, смертоноснее плазменного, и пошедший на риск использовать его, обретёт оружие способное на близкой дистанции поразить практически любого врага. Плазменные пистолеты являются излюбленным оружием имперских офицеров, рассматривающими его как символ статуса, поскольку обладать столь ценным и почитаемым оружием это большая честь. Плазменный пистолет способен вместить лишь несколько маленьких колб водорода (а порой всего одну) а, значит, может сделать лишь несколько выстрелов без перезарядки. Его опасно использовать на борту судна, поскольку выстрел может пройти через несколько переборок.

Плазмаган (Мезойского образца)

Это оружие поддержки, предназначалось для бойцов Имперского флота, но впоследствии нашло широкое применение в частных армиях многих вольных торговцев, ренегатов и пиратов, достаточно богатых или удачливых, чтобы приобрести его.

Стрельба из плазменного оружия

Самое крупное переносное плазменное оружие – плазменная пушка, или тяжёлый плазмаган, иногда устанавливаемый и на Имперскую военную технику. Вместо колб, стрелок несёт большой рюкзак, в котором размещено хранилище водородного топлива. Это оружие имеет большую дальность и расходует много топлива, а его ужасающие заряды, вылетающие из ствола подобно миниатюрным солнцам, имеют большую площадь поражения. Плазменная пушка может стрелять в специальном максимальном режиме, использующим ещё больше топлива, но при ударе обеспечивает мощный взрыв, создавая огненный шар, способный уничтожить даже бронированные цели.

Зажигательное оружие

Как следует из названия, это оружие выпускает в цель струю пламени, и не только эффективно поражает противника, но и служит очень наглядным напоминанием об очищении огнём во имя Императора. Огнемёты являются излюбленным оружием среди ревнителей Императорского Кредо, а также многих пёстрых культов и банд, процветающих на территории Империума.

В качестве топлива используется, главным образом, прометий, хотя применяться и самодельная смесь или иное химическое варево – всё зависит от местного уровня технического развития. В большинстве своем это

однокомпонентное реактивное топливо, поджигаемого с помощью небольшого запальника на конце ствола, но некоторые огнемёты используют двухкомпонентные самовоспламеняющиеся составы. Интенсивная струя, выплескиваясь из дула оружия, создаёт поток жидкого огня, который быстро превращается в адское пламя, которое способно гореть даже под водой, а сбить его становится для врагов нелегкой задачей.

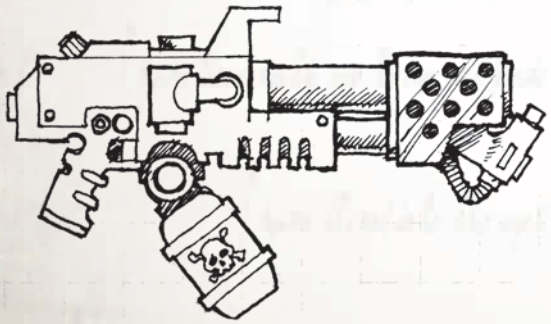
Чтобы использовать различные виды Зажигательного оружия необходимы следующие таланты: Выучка с Пистолетами (Зажиг.), Выучка с Ручным Оружием (Зажиг.) или Выучка с Тяжёлым Оружием (Зажиг.).

Ручной огнемёт (Мезойского образца)

Огнемётный пистолет, или ручной огнемёт, создан для боя на ближней дистанции, поэтому имеет небольшие размеры и может сделать лишь несколько выстрелов без перезарядки. Канистра с топливом закрепляется под коротким стволом, что, с учётом большой реактивной тяги, ещё сильнее затрудняет прицеливание. К счастью, небольшого веера пламени, испускаемого этим оружием, достаточно для большинства противников.

Огнемёт (Мезойского образца)

Огнемёт идеально подходит для того, чтобы выбивать врагов из укрытий. С его помощью можно предать большое пространство очищающему пламени. Многие наёмные солдаты и пираты предпочитают более тяжёлый мезойский вариант, который копируют еретехи-оружейники Пространства. Эта версия использует топливную канистру, закрепляющуюся на оружии, благодаря чему оружие можно легко перезарядить и проще использовать, даже будучи одетым в скафандр (в случае, если возникнет такая необходимость).



Тяжёлый огнемёт (Локкского образца "Посланник ада")

Тяжелые огнемёты большие и громоздкие и, как правило, используется только бойцами в силовой броне, группами солдат или устанавливаются на технику. Как и обычный огнемёт, локкский тяжёлый огнемёт использует большие заплечные резервуары с топливом (такое расположение гарантирует, что боезапас не находится на линии встречного огня). Сдвоенное сопло извергает мощные струи огня, достаточные для того, чтобы очистить местность от плотного скопления ксено-скверны.

Примитивное оружие

Даже в 41-ом тысячелетии на многих заново открытых планетах, где технологии ещё только развиваются, или же были утеряны, используется низкотехнологичное оружие. Многие Исследователи находят полезным тренироваться в обращении с таким оружием, поскольку оно может стать неожиданностью для противника, привыкшего к чему-то более сложному.

Чтобы использовать различные виды Примитивного оружия необходимы соответствующие таланты.

Бола

Бола порой используется охотниками за головами и стражами правопорядка на низкотехнологичных мирах. Раскрутив и метнув несколько грузиков (до восьми в некоторых вариантах), связанных между собой шнуром или проволокой, можно с легкостью связать цель с минимальным шансом нанести смертельные повреждения залогу своего будущего платежного чека.

Лук

Луки мало изменились за бессчётные века использования, и их можно встретить по всей галактике во множестве различных исполнений. На многих технологически развитых мирах умение пользоваться луком до сих пор считается признаком мастерства и меткости.

Арбалет

Арбалет есть технологичная механическая версия лука, обладающая меньшими размерами и большей убойной силой. Перезарядка арбалета занимает больше времени, но он намного проще в обращении, что делает его привлекательным для исследователей в тех случаях, когда невозможно раздобыть высокотехнологичное оружие или боеприпасы. Арбалеты являются основным оружием на многих диких и феодальных мирах, а так же там, где технологии пришли в упадок.

Ручной лук

Это оружие обладает на небольших расстояниях убойной силой арбалета, но благодаря пистолетной рукояти, подходит для стрельбы одной рукой. Асассины ценят это оружие за небольшие размеры и бесшумность, а пустоторождённые часто используют подобные простейшие пружинные пистолеты для самообороны.

Кремниевый пистолет

Примитивное пороховое оружие может принимать множество обличий, от искусно сработаных пистолетов, сделанных специально для дворянства феодальных миров, до простой трубки с порохом, используемой отбросами в подульях.

Мушкет

Эти грубые устройства могут сделать лишь один выстрел, после чего им требуется перезарядка, вдобавок, они склонны к неисправностям, и только самый низкотехнологичный дикарь или отчаявшийся ренегат станет стрелять из такого оружия. Однако если мушкет всё-таки стреляет, он смертоносен для незащищенных врагов.

Праща

Праща проста в изготовлении, и её легко прятать. Это оружие можно использовать для метания всего, от камней, подобранных с земли, специальных металлических шаров, или даже гранат. Используя пращу для метания гранаты, замените её Урон на эффект гранаты, но снизьте Дальнобойность до 7-ми метров. При таком использовании Заедание будет означать дополнительный бросок кости (см. станицу 284).

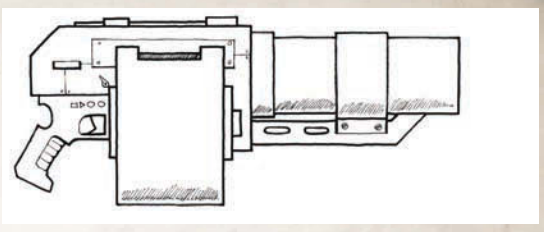
Пусковые установки

Многие вольные торговцы на своем опыте выяснили, что обычная граната отлично уравнивает шансы в схватке. Как правило, гранаты имеют небольшой размер и их легко спрятать – дополнительный бонус для начала переговоров с язычниками или пришельцами. Большинство гранат – стандартные боеприпасы, используемые бесчисленными силами Астра Милитариум, но, как исследователи, ведущие дела с множеством организаций и ксено-рас, вольные торговцы имеют доступ к более широкому кругу устройств, в том числе очень редким и экзотическим. Основным недостатком гранат является то, что дальность их действие ограничена силой броска, поэтому для атаки по более отдаленным врагам необходимы специальные пусковые установки.

Чтобы использовать различные виды пусковых установок необходимы следующие таланты: Выучка с Пистолетами (ПУ), Выучка с Ручным Оружием (ПУ) или Выучка с Тяжёлым Оружием (ПУ). Установка взрывчатки требует умения Взрывчатка (см. **Глава III: Умения**, стр. 85).

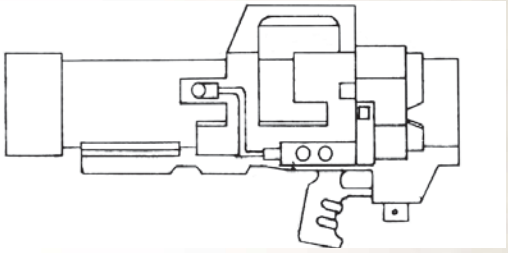
Гранатомёт

Гранатометы могут использовать различные типы гранат, но, из-за веса заряда, обладают меньшей дальностью в сравнении с обычным оружием. В отличие от обычного оружия, из гранатомета можно стрелять навесом, что позволяет доставить гранату как из-за укрытия, или вглубь рядов противника, так и просто прямиком во врага. Обычная восская модель использует магазин на шесть зарядов, но многие считают это оружие слишком неточным даже для гранатомета. Мир-кузница Мезоя производит превосходное (по общему мнению) оружие, позволяющее вести огонь с плеча на большие расстояния. Это однозарядное устройство отличается высокой точностью благодаря отличным системам наведения.



Ракетомёт

Как и гранатометы, ракетные пусковые установки предназначены для стрельбы снарядами со взрывчаткой на большие расстояния. Ракеты оснащаются системами стабилизации и наведения, что увеличивает точность попадания на больших расстояниях. Большинство пусковых установок, например локкская модель, представляют собой оружие, похожее на трубу, и выпускают с плеча один высокоточный снаряд. Древняя модель Ретоби оснащена огромным вертикальным пятизарядным магазином, но она гораздо неудобнее в обращении и имеет меньшую точность.



Гранаты и снаряды

Все нижеописанные гранаты могут как метаться вручную, так и использоваться в гранатометах.

Противорастительная

Эти гранаты снаряжаются множеством токсинов и вирусов, быстро превращающих практически любую флору в дурнопахнущую жижу. Они могут лишить врага укрытий, почти не повреждая другие материалы. Более крупные версии также используются для создания импровизированных посадочных зон и расчистки от зарослей мест для лагерей и построек.

Ослепляющая

Ослепляющие гранаты при взрыве выпускают облако плотного серого дыма, содержащего ИК отражатели и широкополосные электромагнитные глушители, и предназначены для того, чтобы препятствовать прицеливанию, в том числе и с помощью продвинутых систем наведения. Эта граната обладает кратковременным эффектом, но обеспечивает прекрасное укрытие от превосходящих противников.

Метание гранат

Для метания гранат не требуется особых тренировок или талантов. Оно рассчитывается при помощи проверки Навыка Стрельбы, включая модификаторы (например, за дальность). При промахе граната улетает в случайном направлении – см. диаграмму разлета на странице 284.

Когда граната "Заедает"

Если при броске гранаты или стрельбе из гранатомета, или аналогичного оружия, выпадает результат «Заело» (см. **Заедание оружия**, страница 285), происходит что-то нехорошее. Бросьте 1к10. При любом результате броска, отличном от 10, взрывчатка оказывается пустышкой, и ничего не происходит. При результате броска 10 снаряд или взрывчатка мгновенно детонирует. Центр взрыва приходится на атакующего персонажа. Если это был гранатомет или пусковая установка, снаряд взрывается прямо в стволе, и, вдобавок к своему обычному эффекту, уничтожает оружие.

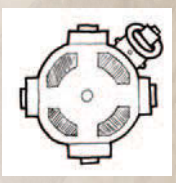
Эгарианская жеода

Эти гранаты, найденные в кристаллических городах-лабиринтах ксеносов, плотно наполнены кусками диамантиевого стекла. При взрыве область осыпается острыми осколками, которые могут рассечь почти любую броню.

Фраг

Фрагментарные, они же осколочные, гранаты и ракеты начинены дробью, обрезками проволоки или металлическими осколками, превращающимися при взрыве в высокоскоростную картечь, что делает эти устройства смертельно опасными для пехоты.

Галюциногенная



Эти гранаты вызывает различные кратковременные изменения психического состояния. Все персонажи в радиусе 10м от взрыва галлюциногенной гранаты должны пройти **Сложную (-10) проверку Выносливости** или впасть в состояние бреда и галлюцинаций на 1к10 раундов. Изолирующий противогаз или герметичная броня даёт бонус +20 к этой проверке. При первоначальном воздействии галлюциногена, персонаж должен сделать бросок по **Таблице 5-5: Эффекты Галлюциногена** (ниже), чтобы выяснить, как он будет себя вести в течение следующих 1к10 раундов.

Таблице 5-5: Эффекты Галлюциногена

Бросок	Эффект
01–10	**Жукижукижукижуки!** С диким криком персонаж падает на пол и пытается избавиться от воображаемых насекомых. Персонаж считается Оглушённым.
11–20	**Мои руки...** Персонаж считает, что его руки превратились в скользкие щупальца или начал стирать плоть с их костей. Безотносительно деталей, персонаж роняет всё что несёт и застывает глядя на свои руки и крича. Персонаж считается Оглушённым.
21–30	**Они проходят сквозь стены!** Персонаж видит жутких ксеносов идущих на него сквозь стены/потолок/пол/растительность и открывает огонь. Персонаж должен тратить каждый ход на стрельбу в случайную (и видимую им) часть ландшафта. Любые существа оказавшиеся на линии огня получают атаки как обычно. Каждый раунд выдирайте новую цель случайным образом.
31–40	**Никто меня не видит!** Персонаж убеждён в своей невидимости и бесцельно передразнивает окружающих. Каждый раунд он перемещается в случайном направлении используя для передвижения Полное действие. Персонаж сохраняет свои Реакции.
41–50	**Я могу летать!** Небо становится настолько большим и прекрасным, что персонаж машет руками, пытаясь подражать птеробелке. Он не может делать ничего кроме как прыгать на месте. Если он находится на возвышении, то может спрыгнуть, с соответствующими последствиями. Обычно увечья или смерть.
51–60	**Все против меня...** Персонажа накрывает паранойя, он считает, что его собственные товарищи умышляют против него. В свой ход персонаж должен занять укрытие вне поля зрения других персонажей.
61–70	**Прости меня, мама...** Персонаж считает, что газ смертелен и падает на пол, умирая. Другие, видевшие падение, персонажи должны пройти проверку Интеллекта или также так считают.
71–80	**Да я всех порву!** Персонажа охватывает жгучая ярость и стремление к смертоубийству. Персонаж впадает в Неистовство (стр. 107) и атакует ближайшего противника.
81–90	**Я такой маленький!** Персонаж считает, что уменьшился вдвое и всё окружающее стало большим и страшным. Все остальные персонажи получают против него Страх (3).
91–00	**Черви!** Персонажу кажется, что на него напал огромный зубастый червь, медленно ползущий по ноге вверх. Персонаж атакует одну из своих ног (выбранную случайно) любым доступным оружием. Атака попадает автоматически и наносит обычный урон.

Крак

Крак-гранаты и крак-ракеты содержат концентрированную взрывчатку, способную пробивать дыры в бронированных целях, таких так боевые машины и бункеры. Однако мощный взрыв не создаёт ударной волны, что делает эти устройства непрактичными против пехоты и других движущихся целей.

Фотонная вспышка

Взрыв фотонной вспышки, или просто «вспышки», подобный маленькой звёзде, ослепляет всех вокруг и выводит из строя большинство систем защиты зрения, таких как визоры. Каждый персонаж в радиусе 15 метров от места взрыва фотонной вспышки должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или будет Ослеплён на 1к5 раундов.

Плазменная

В этих гранатах используется принудительное отключение системы хранения плазмы, что приводит к возникновению вспышки света и жара, подобной миниатюрному солнцу. Эти гранаты очень эффективны против почти любых целей.

Дымовая

Примитивный вариант ослепляющей гранаты, который при взрыве выпускает облако плотного дыма, который скрывает только от обычного зрения и оптических систем. Дымовые гранаты не блокируют системы обнаружения, использующие диапазон, отличный от обычного человеческого зрения, но они намного доступнее и проще в изготовлении.

Оглушающая

Шумовые гранаты сочетают громкий взрыв и яркую вспышку, чтобы мгновенно вывести из строя цели перед атакой. Они нелетальны и обычно не вызывают серьёзных травм. Каждый персонаж в радиусе взрыва оглушающей гранаты должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или будет Оглушён на 1к5 раундов. Фото-визоры и герметичная броня дают бонус +20 к этой проверке.

Вирусная

Вирусные гранаты содержат сильные биотоксины, которые быстро разрушают биологические системы, после чего мгновенно заражают ближайших существ. Эти вирусы могут убить десятки человек, прежде чем мутируют в несмертельную форму, или исчерпают запас жертв в радиусе заражения. Вирусы из этих гранат передаются через кожу или ингаляционно. Вирусные гранаты игнорируют броню. Тем не менее, по решению МИ, полностью герметичная броня, например панцирь сциона, оснащённая изолирующим противогазом, или герметичная силовая броня (или скафандр) может обеспечить персонажу защиту от воздействия вирусной гранаты. Вирусные гранаты не оказывают эффекта на цели с чертой Машина (3) (и выше).

Ксено-волоконная

Эти гранаты наполнены спрессованными сегментами мономолекулярной нити, которые при взрыве превращаются в облако невероятно острых волокон, рассекающих плоть и кости.

Таблица 5-6: Гранаты и ракеты

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Специальное	Вес	Доступность
Противорастительная	Метательное	БСх3	О/–/–	3к10 Э†	0	Взрыв (3)	0,5	Очень Редкое
Ослепляющая	Метательное	БСх3	О/–/–	—	0	Дымовое	0,5	Редкое
Волоконная	Метательное	БСх3	О/–/–	4к10+4 Р	6	Взрыв (1), Разрывное	0,5	Чрезвычайно Редкое
Фраг	Метательное	БСх3	О/–/–	2к10 В	0	Взрыв (4)	0,5	Обычное
Фраг ракета	—	—	—	2к10 В	4	Взрыв (6)	1	Среднее
Жеода	Метательное	БСх3	О/–/–	2к10+3 Р	4	Взрыв (3)	0,5	Чрезвычайно Редкое
Галюциногенная	Метательное	БСх3	О/–/–	—	0	—	0,5	Редкое
Крак	Метательное	БСх3	О/–/–	2к10+4 В	6	—	0,5	Редкое
Крак ракета	—	—	—	3к10+10 В	10	Взрыв (1)	1	Скудное
Фотонная	Метательное	БСх3	О/–/–	Специальное	0	—	0,5	Редкое
Плазменная	Метательное	БСх3	О/–/–	1к10+6	6	Взрыв (1)	4	Очень Редкое
Дымовая	Метательное	БСх3	О/–/–		0	Дымовое	0,5	Обычное
Оглушающая	Метательное	БСх3	О/–/–		0	††	0,2	Скудное
Вирусная	Метательное	БСх3	О/–/–	3к10 У	0	Взрыв (3)	0,5	Чрезвычайно Редкое
						Токсичное†††		

† Воздействует только на флору.

†† В отличии от ослепляющих гранат, воздействует только на видимый спектр.

††† Если граната наносит урон, то в начале каждого раунда после первого, случайным образом определите другого персонажа (дружественного или враждебного) на расстоянии 1к5 метров и совершите обычный бросок на урон. Продолжайте так 1к10 раундов или пока урон не будет равен 0.

Таблица 5-6: Экзотическое оружие

Название	Класс	Далн.	СкС	Урон	Проб.	Маг.	Пер.	Специальное	Вес	Доступность
Лучевое ружьё круксов	Ручное	80м	О/3/–	2к10+5 Э	6	25	4 Полных	Разлёт	4	Почти Уник.
Стреломёт	Пистолет	30м	О/–/–	1к10 Р	0	1	Полное	Токсичное	2,5	Редкое
Перст-лазер	Пистолет	3м	О/–/–	1к10+3 Э	7	1	Полное	Надёжное	0,5	Чрезв. Редкое
Перст-мельта	Пистолет	3м	О/–/–	2к10+4 Э	12	1	Полное	—	0,5	Чрезв. Редкое
Перст-игольник	Пистолет	3м	О/–/–	1к10 Р	0	1	Полное	Токсичное	0,5	Чрезв. Редкое
Перст-огнемёт	Пистолет	3м	О/–/–	1к10+4 Э	2	1	Полное	Зажигательное	0,5	Чрезв. Редкое
Гравитонная пушка	Ручное	30м	О/–/–	Специальное	—	1	2 Полных	Взрыв (5)	5	Почти Уник.
Круутская винтовка	Ручное	110м	О/2/–	1к10+5 Э	1	6	2 Полных	—	6	Чрезв. Редкое
рукопашная	Рукопашное	—	—	1к10 Р	0	—	—	Сбалансированное	—	—
Игольный пистолет	Пистолет	30м	О/–/–	1к10 Р	0	6	Полное	Точное, Токсичное	1,5	Очень Редкое
Игольная винтовка	Ручное	180м	О/–/–	1к10 Р	0	6	2 Полных	Точное, Токсичное	2	Очень Редкое
Орочье стреляло	Ручное	60м	О/3/10	1к10+4 У	0	30	Полное	Неточное, Ненадёжное †	4	Скудное
Орочье пуляло	Пистолет	20м	О/3/–	1к10+4 У	0	18	Полное	Неточное, Ненадёжное †	2	Скудное
Сюрикенная катапульта	Ручное	60м	О/3/10	1к10+4 Р	6	100	2 Полных	Надёжное	2,5	Очень Редкое
Сюрикенный пистолет	Пистолет	30м	О/3/5	1к10+2 Р	4	40	2 Полных	Надёжное	1,2	Очень Редкое

† По неизвестной причине в руках орка, оружие теряет свойство Ненадёжное.

Экзотическое оружие

Некоторые виды имперского оружия встречаются настолько редко, что даже опытные воины никогда их не видели, в то время как экзотическое оружие, произведённое инопланетными расами, может даже не подходить для человеческих рук. Помимо того, что такое оружие встречается чрезвычайно редко, оно очень сложно в обращении. Для обращения с экзотическим оружием необходима специальная подготовка, каждый вид осваивается отдельно и требует отдельного таланта.

Лучевое ружьё круксов

Давным-давно круксы владели небольшим участком космоса на окраине того, что позже станет известно как сектор Каликсида. Их планету одну за другой сравняли с мантией в жестокой кампании адмирала Джокардия Кающегося. Теперь только судовое оружие, захваченное абордажными командами в ходе войны, напоминает об этой расе. Несколько оставшихся единиц этого оружия теперь хранятся как бесценные реликвии в арсеналах Домов вольных торговцев пространства Коронус. Эти глянцевые чёрные ружья испускают потрескивающий луч фиолетового света, который разрывает материю. Если бы круксам удалось разработать корабельные орудия, использующие подобную технологию, то история крестового похода Анжуйского могла бы сложиться совсем иначе. До сих пор лучевые ружья круксов иногда выставляются на продажу, и многие из них были адаптированы в ранние века для использования стандартных имперских магазинов к лазганам (хотя батарея полностью выгорает за несколько выстрелов). Естественно, лучевое оружие круксов весьма дорого.

Стреломёт

Существует много разновидностей стреломётов. В большинстве моделей для стрельбы маленькими металлическими иглами используется сжатый газ или арбалетный механизм. Поскольку сама по себе игла почти не наносит серьёзных повреждений, обычно её смачивают мощным ядом или другими химическими составами, варьирующимися от простой отравы для игольников до такой экзотики, как галлюциногены или транквилизаторы. Некоторые охотники за головами предпочитают стреломёты, поскольку стрелок может выбрать, какой из заранее заготовленных дротиков зарядить сейчас (а при необходимости самостоятельно смазать дротик нужным составом). В крайнем случае, при должном умении, можно просто метнуть иглу вручную. Заряды для стрелометов часто покрываются составами, схожими по эффекту с галлюциногенными гранатами. Иногда иглы изготавливаются из святого серебра и благословляются, чтобы оказывать сильное воздействие на порождения варпа. Естественно, в стрелометах можно использовать и другие виды ядов.

Перстневое оружие

Перстневое, или, как его ещё называют, напёрстное оружие, настолько совершенное и миниатюризированое устройство, что его можно носить на пальце подобно перстню, но при этом оно обладает мощью

полноразмерного пистолета. Самое компактное наперстное оружие производится Джокаэро, обезьяноподобными пришельцами с рыжим мехом, чьи творения ценятся по всему Империуму. Существуют варианты наперстного оружия, повторяющие функции огнемётного пистолета, пистолета «Инферно», игольного пистолета и хеллпистолета. Это оружие может сделать только один выстрел, а перезарядить его невероятно трудно. Персонаж может носить по одному наперстному оружию на каждом пальце кроме большого, и стрелять из него, даже если держит что-то в руке. В ближнем бою наперстное оружие может использоваться как пистолет.

Гравитонная пушка

Гравитонная пушка выстреливает поток частиц, нарушающих гравитационные поля в ограниченной области вокруг места попадания, увеличивая вес объектов, что замедляет противника, или вовсе прижимает его к земле. Хотя обычно противники не получают серьёзных повреждений, они остаются недееспособными до тех пор, пока эффект не ослабнет. Поскольку гравитонная пушка является нелетальным оружием, она полезна, когда необходимо захватить кого-то живьем. Гравитонные пушки – чрезвычайно редкие реликвии Тёмной Эры Технологий. Каждая из них является священным устройством, ревностно охраняемым Адептус Механикус, и редко покидает пределы их арсеналов.

Всё, что оказалось в области попадания оружия, резко притягивает к полу – все существа должны пройти **Очень Тяжёлую (-30) проверку Силы**, или будут сбиты с ног. Этого достаточно, чтобы, упав на твердую поверхность из положения стоя, получить 1к5 Ударного (Примитивного) Урона – считайте, что удар пришелся в торс. Естественно, различные типы поверхности и конкретная высота падения могут привести и к более значительным повреждениям.

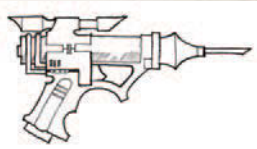
Помимо того, любой, кто решит переместиться или совершить физическое действие в радиусе попадания в течении следующих 2к5 раундов, должен каждый раунд проходить Встречную проверку Силы против Силы 60 (Нечеловеческая (х2)) — см. подробное описание данного типа проверок на странице 262.

По усмотрению МИ, гравитационный всплеск может раскалывать хрупкие объекты, обрушивать хлипкие перекрытия, бить сосуды, наносить повреждения транспортным средствам и механизмам, а также сеять любой иной уместный хаос.

Круутская винтовка

Обычная круутская винтовка проста и надёжна. Она стреляет импульсными зарядами. Ходят слухи, что это – улучшенная версия их обычного примитивного оружия, но неизвестно, кем проведены эти улучшения, поскольку подобная технология неизвестна даже ученым из Ордо Ксенос Каликсиды. Круутские винтовки сбалансированы, таким образом, чтобы использоваться совместно со смертоносным штыком, который позволяет использовать это оружие как алебарду в ближнем бою, особенно круутам-воинам.

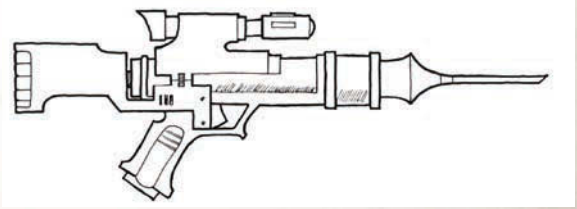
Игольный пистолет



Игольные пистолеты стреляют с помощью маломощного лазерного луча маленькими острыми кристаллами, смазанными вирусным токсином. Враги, раненые такими иглами, практически мгновенно парализуются или умирают. Так как игольные пистолеты практически бесшумны и не дают вспышки при выстреле, они идеальное оружие ассасинов. Некоторые виды игольного оружия модифицируются для использования токсинов, имитирующих эффекты удушающих или галлюциногенных гранат.

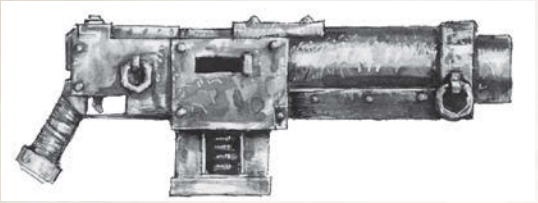
Игольная винтовка

Это оружие очень ценится снайперами, и идеально сочетает в себе дальнобойность, бесшумность и смертоносность. Единственным минусом этого изысканного оружия является практически полная бесполезность против тяжелобронированных целей.

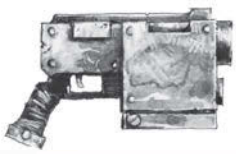


Орочье стреляло

Благодаря прочной конструкции и большим размерам это оружие можно также использовать как дубину. Стреляло, как и остальное орочье оружие, не имеет нарезов в стволе, и до сих пор неясно, то ли подобная концепция никогда не приходила в голову оркам, то ли они просто не способны создавать оружие, требующее тщательной подгонки?



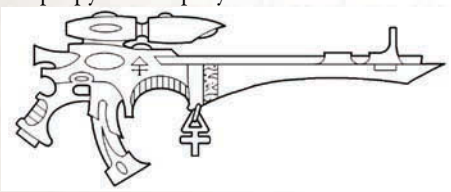
Орочье пуляло



Этот стандартный орочий пистолет представляет собой крупнокалиберный свинцемёт. Зачастую орки используют его как холодное оружие, а когда кончаются боеприпасы — швыряют его в противника.

Сюрикенная катапульта

Основное оружие эльдар. Их используют «Стражи» – ополчение этой инопланетной расы. Сюрикенные катапульты имеют небольшой вес, и из них можно вести огонь на ходу. Острые диски, выстреливаемые из этого оружия обладают большой начальной скоростью и способны разрубить жертву на части.



Сюрикенный пистолет

Изящное и опасное сюрикенное оружие, созданное загадочной расой пришельцев эльдар, использует сложные гравитационные ускорители чтобы метать залпы миниатюрных острых дисков, способных за долю секунды в прямом смысле рассечь жертву на части. Многие эльдарские воины используют сюрикенный пистолет как вспомогательное оружие.

Рукопашное оружие

Несмотря на большое количество способов, позволяющих убить врага на расстоянии, всегда есть спрос на оружие ближнего боя. Для одних смотреть врагу в глаза – дело чести, для других – просто ещё один способ обезопасить себя в этой коварной галактике. Рукопашное оружие варьируется от грубых брусков метала до изящных артефактов из минувших веков – устройств, которые никогда не будут воссозданы в этом тёмном тысячелетии.

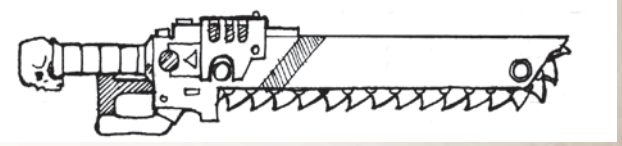
Цепное оружие

Цепное оружие пользуется популярностью, и многие расы и планеты обладают технологией производства этого брутального оружия. Существует множество вариантов исполнения, но для всех моделей общим остаётся наличие цепи с пилообразными металлическими зубьями быстро вращающейся там, где у обычного оружия расположена заострённая кромка. После включения цепной привод оружия начинает издавать громкий рёв, который для любого служит чётким предупреждением. Даже лёгкий удар таким оружием способен вспороть плоть, а сильные удары прорезают почти любую броню.

Чтобы использовать цепное оружие необходим талант Выучка с Рукопашным Оружием (Цепное).

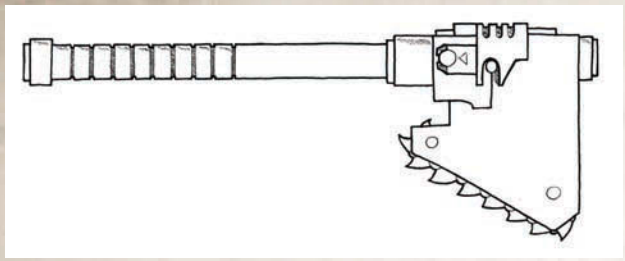
Цепной меч

Цепные мечи обычно имеют массивный плоский корпус, открытый с одной стороны и образующий изогнутую режущую кромку, на которой крутящаяся цепь с зубьями вгрызается в плоть и кость. На пиратских кораблях и судах хаоса силовому оружию предпочитают цепное, ведь чем ужаснее смерть, тем более устрашающий эффект она оказывает как на врагов, так и на отбросы, составляющие экипаж.



Цепной топор

Цепной топор очень смертоносен, ведь в каждый удар вкладывается его большой вес, однако этому оружию недостаёт способности цепных мечей парировать удары противника. Как и обычный топор, цепной может иметь одну или две режущие кромки. Цепи каждого лезвия независимы, что означает, что двусторонний топор продолжит работать, даже если одна из них выйдет из строя.

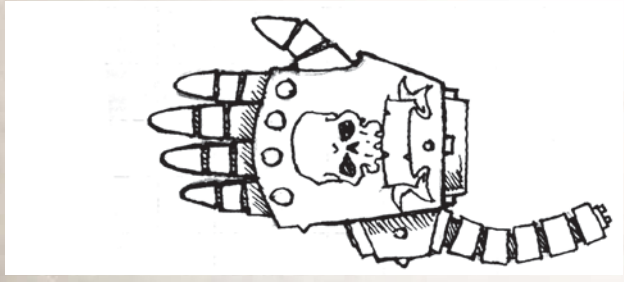


Силовое оружие

Силовое оружие излучает разрушительное энергетическое поле по всей длине клинка или в навершии оружия, что позволяет ему разрезать почти любую броню, или создавать небольшой взрыв при ударе. Теоретически, любое оружие ближнего боя может быть улучшено до силового с помощью определённых технологий. Многие разновидности используют компактные механизмы, и выглядят как обычное оружие до тех пор, пока разряды молний не побегут по клинку при активации. Если батарея иссякнет или выйдет из строя – силовое оружие можно использовать как обычное холодное оружие.

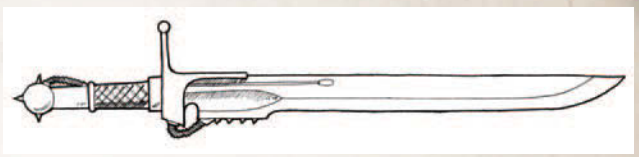
Силовой кулак (Мезойского образца)

Силовой кулак, в отличие от режущего силового оружия, использует энергетическое поле более грубым способом. Он выглядит, как огромная механическая перчатка, и при ударе способен пробить даже самую тяжелую броню и превратить плоть в брызги крови и мяса. Если это устройство используется отдельно от силовой брони, требуется тяжёлый заплечный источник питания, соединяющийся с силовым кулаком с помощью высоковольтных кабелей. Мезойская модель имеет увеличенный кожух, усиливающий удар настолько, что, при наличии достаточной опоры, этим оружием можно пробить даже самую прочную переборку. Большинство силовых кулаков – древние реликвии, и их кожухи украшены геральдикой или иконографикой, изображающей впечатляющие победы.



Силовой меч (Мордианского образца)

Силовой меч - ценное оружие и внушительный символ статуса. Многие капитаны используют это оружие, чтобы произвести впечатление на членов экипажа и своих врагов. Как и обычный меч, это оружие позволяет использовать множество атакующих и защитных приемов. Вокруг каждой из множества моделей сложились свои особые стили фехтования. Мордианский вариант этого оружия разработан для оборонительного стиля, и отличается меньшим весом и тонким обоюдоострым лезвием. Особая конструкция мордианской модели добавляет бонус +5 к парированию до максимума в +15.



Силовой топор (Мезойского образца)

Неуклюжие силовые топоры позволяют наносить более мощные удары, чем силовые мечи. Их считают жестоким и неизящным оружием, подходящим скорее для грубой расправы с мятежными отбросами подульев или грязными ксеносами. Для хорошего удара нужен сильный размах, что затрудняет использование цепных топоров на большинстве кораблей, поэтому мезойская модель имеет укороченную рукоятку и большое изогнутое лезвие.

Силовая булава

Силовая булава выглядят как стержень, оканчивающийся с одной стороны разрядником, а с другой – рукояткой, в которую встроен блок управления. Силу энергетического поля можно отрегулировать в диапазоне от слабого оглушающего разряда до мощного импульса, способного разрушить бронированную дверь. Силовые булавы пользуются популярностью у Адептус Арбитрес, и многих старших офицеров флота, поскольку при желании их можно использовать как нелетальное оружие.

Омниссианский топор (Соллексийского образца)

Это оружие, вручаемое соответствующим образом посвященным последователям Омниссии, имеет длинную прямую рукоять, увенченою символом Адептус Механикус – получерепом в круге и изображением шестерёнки. Символ формирует лезвие и окружён силовым полем. Гравировка в виде священных микросхем указывает на религиозный природу этого устройства, и многие враги слишком поздно понимали, что то, что выглядело как обычный посох, на самом деле является смертельным оружием. Омниссианский топор может так же использоваться как комби-инструмент.

Экзотическое рукопашное оружие

Вольные торговцы часто встречаются с необычными и странными предметами, в том числе с оружием ближнего боя инопланетного, или вовсе неизвестного происхождения.

Фрактальный клинок

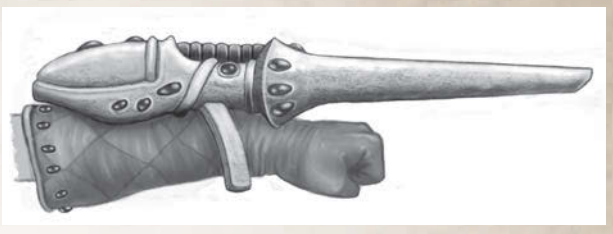
Эти редкие мечи сделаны из живого кристалла, похожего на хрусталь. Каждый из клинков добыт на неизвестной планете пространства Коронус, чьё местонахождение тщательно скрывается вольным торговцем, торгующим этими мечами. При получении удара (например, при парировании) от лезвия отлетают небольшие осколки, и клинок испускает звук, похожий на скрип ногтей по стеклу. Кристалл постоянно растёт, заменяя отколовшиеся части, и всегда остаётся острым. Однако если им не использовать регулярно – тупится и тускнеет. Каждый осколок кристалла представляет собой семя, выглядящее как миниатюрная копия фрактального клинка. На самом деле, если такое семя посадить на его родном мире - оно вырастет в новый меч.

Меч призраков

Большинство рас имеет в своем арсенале какое-нибудь длинное холодное оружие, и многие исследователи эффективно используют подобные находки, или хранят их в качестве трофеев из более практичных соображений. Многие мечи связаны с теми или иными инопланетными цивилизациями, но некоторые образцы не поддаются чёткой идентификации. "Меч призраков" – название, которое дали распространённому виду оружия, встречающемуся на многих новооткрытых мирах сектора Каликсида и за его пределами, в основном на местах древних сражений. Это мечи тонкой, но инопланетной работы. Они изготовлены из лёгкого материала, который при этом прочнее любой имперской стали. Несмотря на предупреждения со стороны Адептус Механикус и инквизиции, некоторые смелые вольные торговцы носят это оружие в открытых ножнах, чтобы показать свою независимость и мастерство. Меч призраков добавляет бонус +5 к парированию до максимума в +15.

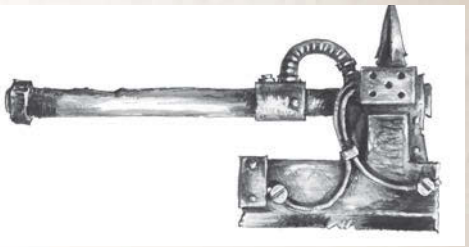
Поцелуй арлекина

Одно из самых смертоносных орудий в арсенале эльдаров, поцелуй арлекина, напоминает длинную трубку, крепящуюся на тыльной стороне запястья. В задней часть трубки находится почти сотня метров сильно сжатой мономолекулярной нити. Когда острый наконечник оружия пронизывает цель, нить высвобождается и мгновенно устремляется через отверстие внутрь техники или тела врага. В течение нескольких секунд , рассекая плоть, нить заполняет всё внутреннее пространство, затем втягивается обратно в устройство для следующего применения. Большинство жертв погибает прежде чем понимает, что произошло.



Орочье рубило

Орки предпочитают использовать огромные тяжёлые мечи с зазубренными шипами, которые делают это оружие ещё более смертоносным. Тот, кому хватит силы поднять орочье рубило, обнаружит, что эта грубая конструкция отлично пробивает броню.



Шоковое оружие

Шоковое оружие при ударе поражает цель электрическим разрядом, в основном без смертельных последствий. Поэтому его используют для усмирения бунтов и «воодушевления» насильно завербованных матросов.

Чтобы пользоваться шоковым оружием необходим талант Выучка с Рукопашным Оружием (Шоковое).

Офицерская абордажная сабля

Стандартный вариант абордажной сабли используется почти на каждом Имперском судне сектора Каликсида. В ближнем бою тяжелая металлическая гарда сама по себе зачастую используется в качестве оружия. Тяжелой чашкой эфеса можно нанести мощный удар. Офицеры многих кораблей усиливают этот эффект снабжая гарды шоковым разрядником, так что при ударе противника оглушает как мощный удар, так и электрический шок. Вольные торговцы часто используют ещё более смертоносные версии этого оружия, усиливая лезвия действием силовых полей.

Шоковая перчатка

Обычно в основе шокового оружия лежит длинный шест или кнут, но в шоковых перчатках используются тяжёлые (и хорошо изолированные) латные рукавицы, покрытые электрической обмоткой. При касании жертву поражает элекрический разряд, что делает сильный удар ещё более болезненным.

Таблица 5-8: Рукопашное оружие

Цепное оружие

Название	Класс	Далн.	Урон	Проб.	Специальное	Вес	Доступность
Цепной топор	Рукопашное	—	1к10+4 Р	2	Разрывное	13	Среднее
Цепной меч (Гекат)	Рукопашное	—	1к10+2 Р	2	Разрывное, Сбалансированное	6	Среднее

Силовое оружие

Название	Класс	Далн.	Урон	Проб.	Специальное	Вес	Доступность
Омниссианский топор	Рукопашное	—	2к10+4 Е	6	Силовое Поле, Несбаланс.	8	Чрезв. Редкое
Силовой топор	Рукопашное	—	1к10+7 Э	7	Силовое Поле, Несбаланс.	6	Очень Редкое
Силовой кулак	Рукопашное	—	2к10† Э	9	Силовое Поле, Громоздкое	13	Очень Редкое
Силовая булава (Выс.)	Рукопашное	—	1к10+5 Э	4	Силовое Поле, Шокирующее	3,5	Очень Редкое
Силовая булава (Низ.)	Рукопашное	—	1к10+1 Э	2	Шокирующее		
Силовой меч	Рукопашное	—	1к10+5 Э	5	Силовое Поле, Сбалансированное	3	Очень Редкое

† Силовой кулак добавляет к урону БС (пользователя) х2

Экзотическое рукопашное оружие

Название	Класс	Далн.	Урон	Проб.	Специальное	Вес	Доступность
Фрактальный клинок	Рукопашное	—	1к10+1 Р	7	Силовое Поле, Сбалансированное	1	Чрезв. Редкое
Меч призраков	Рукопашное	—	1к10+3 Э	6	Силовое Поле, Сбалансированное	1	Чрезв. Редкое
Поцелуй арлекина	Рукопашное	—	1к10+8†† Р	10	Разрывное	1	Чрезв. Редкое
Орочье рубило	Рукопашное	—	1к10+1 Р	2	Несбалансированное	8	Скудное

†† В отличии от остального рукопашного оружия, бонусный урон за Силу не наносится

Шоковое оружие

Название	Класс	Далн.	Урон	Проб.	Специальное	Вес	Доступность
Офицерская сабля	Рукопашное	—	1к10 Р	0	Шокирующее	3	Скудное
Шоковая перчатка	Рукопашное	—	1к10 У	0	Шокирующее	1,5	Редкое
Шоковый посох	Рукопашное	—	1к5+3 У	0	Шокирующее	2	Редкое

Примитивное оружие

Название	Класс	Далн.	Урон	Проб.	Специальное	Вес	Доступность
Двуручное оружие	Рукопашное	—	2к10 Р	0	Примитивное, Несбаланс.	7	Скудное
Кнут для гроксов	Рукопашное	3м	1к10+3 Р	0	Гибкое, Разрывное, Примитивное	4	Скудное
Импровизированное	Рукопашное	—	1к10–2 У	0	Примитивное, Несбаланс.	—	—
Нож	Рукоп./Метат.	5м	1к5 Р	0	Примитивное	1	Распростр.
Кинжал из кракена	Рукоп./Метат.	5м	1к5+1 Р	1	Примитивное	0,4	Чрезв. Редкое
Щит †††	Рукопашное	—	1к5 У	0	Защитное, Примитивное	3	Обычное
Копьё	Рукопашное	—	1к10 Р	0	Примитивное	3	Обычное
Посох	Рукопашное	—	1к10 У	0	Сбалансированное, Примитивное	3	Изобильное
Меч	Рукопашное	—	1к10 Р	0	Сбалансированное, Примитивное	3	Обычное
Дубинка	Рукопашное	—	1к10 У	0	Примитивное	2	Изобильное
Боевой молот	Рукопашное	—	1к10+2 У	1	Примитивное	4,5	Скудное

††† Даёт Броню 2 торсу и руке несущей щит

Шоковый посох

Шоковые посохи есть простые шесты из пласстали или дерева с шоковым разрядником в навершии, обычно украшенном символом Империума или флота. На нижних палубах их часто используют для того, чтобы погонять или наказывать рабов и матросов. Многие вербовщики используют шоковые посохи для насильного набора новых членов экипажа для своего корабля.

Примитивное оружие

Рукопашное оружие можно встретить по всему Империуму и за его пределами. Было бы безрассудно соваться во многие места, не нося в открытую как минимум один экземпляр подобного оружия. В зависимости от планетарного уровня развития (и богатства владельца), рукопашное оружие разнится от простых металлических клинков до высокотехнологичных орудий из экзотических материалов

Двуручное оружие

У большинства рукопашного оружия есть более крупные и тяжёлые версии, орудовать которыми под силу лишь двумя руками. Двуручное оружие (такое как огромный топор, гигантский молот, огромная дубина, двуручный меч и тому подобное) – массивное, брутальное оружие, способное причинять серьёзные повреждения каждым ударом.

Кнут для гроксов

"Кнут для гроксов" может быть апокрифическим названием, поскольку нет никаких убедительных доказательств, что эти предметы предназначены для того, чтобы пасти массивных зверей. Вероятнее всего, большинство обывателей считает, что стальной кнут, покрытый острыми шипами, не может использоваться ни для чего иного. В отличие от большинства кнутов, эти явно задумывались как смертельное оружие, ведь каждый удар будет отрывать от жертвы куски плоти.

Импровизированное

Импровизированным оружием может стать что угодно, но обычно это удобный тяжёлый объект, такой как ножка стола, отрубленная конечность или гильза от артиллерийского снаряда. Удар прикладом ручного дистанционного оружия (например, лазгана или болтера) тоже считается как атака импровизированным оружием.

Нож

Нож, это неизменное запасное оружие бойцов по всему Империума, будь то презренный негодяй из улья или элитный солдат планетарного губернатора. Некоторые ножи, такие как катачанский боевой, созданы для особой цели, в то время как другие более универсальны в использовании.

Кинжал из зуба кракена

Хотя многие считают кракенов легендами или мифами, те, кто проводит всю свою жизнь в космосе, знают, что кракены действительно существуют, медленно путешествуя от системы к системе и, возможно, живут тысячелетия. Никто не утверждает, что видел кракена, но огромные зубы, которые иногда находят в обшивках разбитых кораблей, указывают на то, что действительно существует нечто, способное охотиться на корабли и их экипажи. Каждый зуб достигает до метра в длину, из его перламутрового материала можно вырезать элегантный кинжал или короткий меч. Ветераны пустотоплаватели часто покрывают лезвия замысловатыми рисунками, изображающими могучих кракенов, надеясь успокоить дух этих созданий и удержать их на безопасном расстоянии.

Щит

Щит, это полезное защитное устройство, как в сочетании с бронёй, так и сам по себе. Щиты изготавливают из различных материалов, от дерева или листов пластика, до металлических или пласталевых пластин. Размеры варьируются от маленьких баклеров до огромных ростовых щитов. На атаки щитом накладывается штраф -20.

Копьё

Распространённое на диких и мирах смерти, копьё можно встретить в руках и воина и охотника.

Посох

Длинной палкой из дерева или другого метериала удобно держать врагов на расстоянии. Для этого и задумывался посох, особенно распространённый среди пилигримов, странствующих по галактике по стопам святых.

Меч

Мечи разнятся от коротких, похожих на кинжалы, до длинных, искусно сделанных дуэльных клинков. Форма меча (одно или двухсторонний, кривой или прямой, гибкий или жесткий, режущий или колющий и так далее) зависит от назначения оружия и вкусов его владельца.

Дубинка

Маленькие дубинки легко прятать. Обычно их изготавливают из плотного дерева или металла. Вербовщики часто используют дубинки, чтобы пополнить экипаж «добровольцем» с помощью резкого удара по затылку.

Боевой молот

Рукоятка боевого молота длиннее, чем у его обычного собрата. С одной стороны навершия находится узкий боек, а с другой острие. Поскольку вся сила удара приходится на маленькую площадь, такая конструкция позволяет пробивать лёгкую броню и причинять глубокие раны.

Модификации оружия

Чтобы улучшить те или иные показатели оружия, его можно модифицировать. Описание модификации указывает на применимый вид оружия и те или иные ограничения. Персонаж с умением Ремесло (Оружейник) может модифицировать оружие, успешно пройдя проверку этого умения. Доступность модификации, и её влияние на вес оружия описаны в **Таблице 5-9: Модификации Оружия**.

Таблица 5-9: Модификации оружия

Название	Вес	Доступность
Компактное	x1/2	Среднее
Переводчик боеприпасов	+1 кг	Скудное
Запястное крепление	+1 кг	Скудное
Штык	+2 кг	Изобильное
Моно	+0 кг	Скудное
Система наведения	+0.5 кг	Очень Редкое
Прицел ночного видения	+0.5 кг	Очень Редкое
Тепловизионный прицел	+0.5 кг	Очень Редкое
Омниприцел	+2 кг	Почти Уникальное
Сверхзаряженная батарея	+0.5 кг	Обычное
Лазерный прицел	+0.5 кг	Скудное
Глушитель	+0.5 кг	Изобильное
Суспензоры	x1/2	Чрезвычайно Редкое
Телескопический прицел	+1 кг	Среднее
Управляемое по воксу	+0.5 кг	Редкое

Компактное

Компактное оружие, это уменьшенные версии пистолетов и ручного оружия, любимые теми, кто предпочитает скрытность останавливающей силе. Эта модификация вдвое уменьшает вес оружия, вместимость магазина, дальнобойность, а также снижает Урон на 1. Любой, кто попытается обнаружить спрятанное компактное оружие, получает штраф -20 ко всем соответствующим проверкам (напр. Бдительность, Поиск).

Можно улучшить: Любые пистолеты или Ручное оружие (Лаз, СБ, Заж, Болт, Плаз).

Переводчик типа боеприпасов

Переводчик типа боеприпасов может быть установлен на оружие, использующее различные типы боеприпасов. К оружию с этой модификацией можно одновременно примкнуть до трёх магазинов. В начале своего хода, стрелок может использовать переводчик, чтобы выбрать, из какого магазина подавать боеприпасы в этом раунде.

Можно улучшить: Пистолеты (Болт и СБ), Ручное оружие (Болт и СБ).

Запястное крепление оружия

Это тяжёлое крепление позволяет закрепить вдоль руки одно дистанционное оружие, и стрелять из него определённым движением. Обе руки остаются свободными, а атака может произвести сильное впечатление на врагов, поскольку кажется, что огонь ведётся из вытянутых рук стрелка. Эта модификация снижает дальнобойность оружия на 30%.

Можно улучшить: Пистолеты (Прим, Лаз, СБ, Болт, Мельт)

Штык

В большинстве своем дистанционное оружие может быть оснащено штыком, в роли которого могут выступать ножи, цепные клинки и другое длиннолезвийное оружие, что делает его более полезным при штурме. Оружие со штыком в рукопашном бою считается копьём.

Можно улучшить: любое Ручное стрелковое оружие.

Монозаточка

Монозаточенное оружие имеет особое, сверхострое лезвие, способное с легкостью разрезать броню и не тупиться. Монооружие более не считается Примитивным и получает бонус +2 к Пробиванию. Монозаточку можно применить и к силовому оружию, но улучшение не будет иметь эффекта пока силовое поле активно. Если силовое поле неактивно (вышло из строя или выключено) — бонус улучшения применяется.

Внимание: Монозаточка может применяться к любому примитивному рукопашному оружию, но в случае, если у этого оружия нет режущей кромки (например, молоты, дубины), её следует трактовать иначе. МИ рекомендуется придумать интересные описания монозаточки для такого оружия. Например, можно считать, что молот с монозаточкой снабжен пневмо-шоковым модулем. Игро-механический эффект остаётся таким же.

Можно улучшить: любое Примитивное рукопашное оружие.

Система наведения

Сложный наводящий когитатор в этом устройстве активируется, когда стрелок берёт противника на прицел. Затем система начинает отслеживать цель до тех пор, пока не опустошится магазина. Это устройство повышает точность стрельбы очередями. Система наведения добавляет бонус +10% к проверке Навыка Стрельбы, но только при стрельбе Длинной или Короткой очередью.

Можно улучшить: любое непримитивное дальнобойное оружие, способное вести огонь Длинной или Короткой очередью.

Омниприцел

Эти редкие и очень дорогие устройства обычно встречаются только у легендарных убийц или охотников за головами. Омниприцел представляет собой кластер тщательно настроенных сенсорных антенн, связанных с прецизионным объективом. Некоторые из этих прицелов подключаются непосредственно к бионическому черепному порту, что позволяет пользователю стрелять из-за угла не подставляясь под огонь – прицел становится "третьим глазом". Омниприцел сочетает все преимущества тепловизионного прицела, лазерного прицела и телескопического прицела.

Можно улучшить: Ручное оружие (Лаз, СБ, Болт, Прим, Плаз). Омниприцел считается прицелом, на оружие можно установить только один прицел.

Прицел ночного видения

Этот прицел повышает уровень освещённости окружающей среды, улучшая способность видеть в темноте. Персонаж, использующий прицел ночного видения, не получает штрафов за темноту.

Можно улучшить: Ручное оружие (Лаз, СБ, Болт, Прим, Плаз). Прицел ночного видения считается прицелом, на оружие можно установить только один прицел.

Тепловизионный прицел

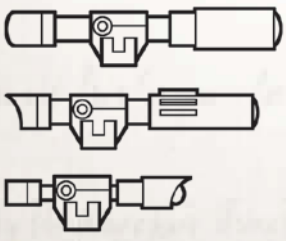
Тепловизионный прицел показывает тепловую картину, включая врагов, скрывающихся в темноте. Персонаж, использующий тепловизионный прицел, не получает штрафов за темноту и получает в ночное время бонус +20 к проверкам Восприятия, основанным на зрении.

Можно улучшить: Ручное оружие (Лаз, СБ, Болт, Прим, Плаз). Тепловизионный прицел считается прицелом, на оружие можно установить только один прицел.

Лазерный прицел

Лазерный прицел даёт бонус +10 к проверке НС при стрельбе одиночными выстрелами.

Можно улучшить: Пистолеты (Любой) и Ручное оружие (Лаз, СБ, Болт, Прим, Плаз). Лазерный прицел считается прицелом, на оружие можно установить только один прицел.



Глушитель

Глушитель снижает громкость выстрела, предотвращая обнаружение стрелка. проверка Бдительности с целью услышать звук выстрела из оружия с глушителем, получает штраф -20 и может быть предпринята только с дистанции вдвое меньше обычной.

Можно улучшить: стаб-револьвер, автостаб, ручную пушку, автоган, лонг-лаз, игольный пистолет и игольное ружье.

Суспензоры

Эти антигравитационные пластины и стержни устанавливаются на оружие или оборудование, упрощая использование тяжёлых или громоздких устройств путем компенсации части их веса. Элитные войска часто устанавливают подобные устройства на своё тяжёлое оружие. Суспензоры уменьшают вес оружия вдвое. При стрельбе из оружия оснащённого суспензорами, считайте, что оператор имеет черту Автостабилизация – оружие всегда считается установленным на опору и может вести огонь Длинной или Короткой очередью как Полудействие.

Можно улучшить: любое Тяжёлое оружие

Телескопический прицел

Телескопический прицел увеличивает изображение цели, что особенно полезно для дальних выстрелов в конкретные участки тела. Оружие с телескопическим прицелом игнорирует штрафы за дальние и экстремальные дистанции, если стрелок тратит Полное действие на Прицеливание.

Можно улучшить: Ручное (лазерное, СБ, болт, прим, плаз). Телескопический прицел считается прицелом, на оружие можно установить только один прицел.

Управляемое по воксу

В спусковой механизм оружия встроен специальный кодированный вокс-приемник, благодаря которому при необходимости оружие может управляться голосовыми командами. Произнеся соответствующую команду можно нажать на спусковую скобу или переключить режим ведения огня (если переключатель предусмотрен конструкцией оружия). Из соображений безопасности каждый приемник обычно настраивается только на один голосовой шаблон. Кроме того, если оружие оснащено переводчиком типа боеприпасов, этой модификацией тоже можно управлять голосовыми командами.

Можно улучшить: непримитивное оружие (Пистолет, Ручное, Граната, Тяжёлое).

Боеприпасы

Оружие без патронов – просто оригинальная дубинка. Здесь приведён список боеприпасов, включающий некоторые особые виды. Каждый вид боеприпасов может быть использован только с конкретными видами оружия указанными в описании. Вес боеприпасов не уточняется, однако, в случае необходимости, считайте, что вес полного магазина составляет 10% от веса оружия.

Стрелы/болты

Стрелы и болты бывают различных форм, размеров и изготавливаются из разнообразных материалов, от грубых деревянных палок с кремниевыми наконечниками, до стальных дротиков, оканчивающихся острейшими иглами.

Применяется: луки, арбалеты и ручные луки.

Пуля

Пуля – сплошной свинцовый или каменный шарик, использующийся в комплекте с пороховым зарядом. Применяется в примитивном оружии, работающем на чёрном порохе.

Применяется: кремневый пистолет и мушкет.

Заплечный патронный короб / источник питания

Многие виды оружия требуют большого запаса боеприпасов, чтобы функционировать во время больших сражений или если стрелок находится далеко от линий снабжения. Заплечный источник питания носится как обычный рюкзак. Для энергетического оружия, это портативный источник энергии в виде массивной батареи или зарядного устройства. Для зажигательного оружия – баки с летучим прометием. Патронные короба представляют собой хранилище обычных стабберных патронов или болтерных снарядов и механизм заряжания, соединённый с оружием. Эти устройства содержат 80 зарядов для плазменного оружия, хеллгана, хеллпистолета или мельты, или 300 зарядов для остального лазерного оружия, или 200 патронов для СБ или снарядов для болтерного оружия, или 60 зарядов для зажигательного оружия. Заплечные патронные короба или источники питания не могут использоваться с тяжёлым оружием за исключением тяжёлых стабберов, тяжёлых болтеров и тяжёлых огнемётов. Оружие, подключённое к заплечному источнику питания, использует хранящиеся в нём боеприпасы и игнорирует нормальный размер обоймы. Заплечные патронные короба или источники питания весят 25 кг.

Патроны

Сплошной боеприпас, характерный для многого оружия Империума, встречается в великом многообразии калибров и исполнений. Патроны от одного вида оружия, не могут использоваться в другом, кроме очень схожих конструкций. Например, вы можете использовать патроны для стаб-револьвера в автостабе, но не в автогане.

Применяется: автопистолет, стаб-револьвер, автостаб, ручная пушка, автоган, охотничья винтовка и тяжёлый стаббер.

Таблица 5–10: Боеприпасы

Название	Доступность
Стрелы/болты	Обычное
Заплечный источник питания	Редкое
Пуля	Обычное
Патроны	Изобильное
Дробовые патроны	Обычное
Батарея (пистолет)	Обычное
Батарея (ручное)	Обычное
Батарея (тяжёлое)	Редкое
Топливо (пистолет)	Скудное
Топливо (ручное)	Скудное
Топливо (тяжёлое)	Скудное
Болтерные снаряды	Редкое
Мельта-канистра (пистолет)	Очень Редкое
Мельта-канистра (ручное)	Очень Редкое
Мельта-канистра (тяжёлое)	Очень Редкое
Колба плазмы (пистолет)	Редкое
Колба плазмы (ручное)	Редкое
Колба плазмы (тяжёлое)	Очень Редкое
Экзотическое	Очень Редкое

Таблица 5–11: Нестандартные боеприпасы

Название	Доступность
Патроны «ампутатор»	Чрезвычайно Редкое
Кровопускающие пули	Редкое
Пули «дум-дум»	Скудное
Экспансивные пули	Скудное
Разрывные стрелы и болты	Скудное
Пробивной заряд	Скудное
Патроны Инферно	Редкое
Бронебойные пули	Скудное
Болт-снаряды Темпестус	Почти Уникальное

Дробовые патроны

Эти патроны начинены десятками крошечных шариков и предназначены для поражения обширной области, что делает их идеальными для боя на близкой дистанции, где точность не особенно важна.

Применяется: любой дробовик.

Батарея

Батарея, это мощный источник питания, использующийся исключительно в лазерном оружии. Стоимость батареи зависит от типа оружия. Заряд батареи позволяет сделать количество выстрелов, равное ёмкости магазина этого оружия.

Применяется: лазпистолеты, лазкарабины, лазганы, лонг-лазы, переносные лазпушки.

Сверхзаряженная батарея

Эта более мощная батарея для лазерного оружия увеличивает силу выстрела. Сверхзарядная батарея прибавляет 1 к Урону оружия. К сожалению, увеличенная мощность выстрела сказывается на расходе батареи. Емкость магазина уменьшается вдвое.

Применяется: любые пистолеты (Лаз) и любое ручное оружие (Лаз)

Топливо

Зажигательное оружие использует жидкое топливо, сильно различающееся по составу и качеству, от чистейшего прометия, до горючих спиртов. Стоимость топлива зависит от типа оружия. Во всех случаях, заряд топлива позволяет сделать количество выстрелов, равное ёмкости магазина этого оружия.

Применяется: Ручные огнемёты, огнемёты и тяжёлые огнемёты.

Болтерные снаряды

Начинённый масс-реактивной взрывчаткой, болтерный снаряд – один из смертоноснейших боеприпасов в арсенале Империума. Однако стоимость и сложность производства ограничивает его использование только самыми богатыми и влиятельными.

Применяется: болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Мельта-канистра

Мельтапушки используют особые химикаты, хранящиеся в канистрах под высоким давлением. Стоимость мельта-канистры зависит от типа оружия. Во всех случаях, заряд канистры позволяет сделать количество выстрелов, равное ёмкости магазина этого оружия.

Применяется: инферно-пистолеты, мельты, мультимельты.

Колба плазмы

Боеприпас плазменного оружия состоит из очень опасного и неустойчивого водорода в фотонном состоянии, сжатого под давлением и помещенного в укрепленные колбы. Стоимость колб плазмы зависит от типа оружия. Во всех случаях, заряд колбы позволяет сделать количество выстрелов, равное ёмкости магазина этого оружия.

Применяется: плазменные пистолеты, плазмаганы и плазменные пушки.

Экзотическое

В Империуме существует множество видов оружия, использующего нестандартные боеприпасы, от липкого геля для сетевика, до изящных дротиков для игольного пистолета.

Применяется: Применяется: игольные пистолеты, игольные ружья и любое другое экзотическое дальнобойное оружие.

Необычные боеприпасы

Не все боеприпасы одинаковы, помимо стандартного ассортимента, доступного военным, существует множество улучшенных или необычных вариантов. Некоторые из них приведены далее. Каждый вид боеприпасов может быть использован только с конкретными видами оружия указанными в описании, и только один вид боеприпасов за раз (т. е. Их эффекты не могут быть объединены). Вес боеприпасов не уточняется, однако, в случае необходимости, считайте, что вес полного магазина составляет 10% от веса оружия.

Патроны «ампутатор»

Эти пули, заполненные взрывчатой микрошрапнелью, предназначены для того, чтобы разрывать плоть, разрушать кости и отрывать конечности.

Эффект: Пули «ампутатор» добавляют +2 к Урону оружия.

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, дробовики (всех видов), ручные пушки, автопистолеты и автоганы.

Кровопускающие пули

Этот боеприпас препятствует сворачиванию крови в ранах благодаря обработке специальными токсинами, препятствующими коагуляции. При попадании пуля взрывается и быстро распространяет антикоагулянт.

Эффект: Кровопускающие пули добавляют +3 к Урону оружия против живых «биологических» целей (дополнительный урон не применяется к целям с чертами Демонический или Машина).

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, ручные пушки, автопистолеты и автоганы.

Пули «дум-дум»

Эти тяжёлые, тупые пули созданы с целью причинять максимальный урон тканям жертвы. Они могут разрывать в клочья небронированные цели, но вместе с тем, малоэффективны против брони.

Эффект: Пули «дум-дум» добавляют 2 к Урону оружия, однако Очки Брони против них удваиваются.

Применяется: стаб-револьверы, автостабы и ручные пушки.

Экспансивные пули

Негуманные и незаконные на некоторых мирах, эти плотные пули раскрываются после удара, создавая огромное выходное отверстие.

Эффект: Экспансивные пули добавляют +1 к Урону оружия и +1 к Пробиванию.

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, автопистолеты и автоганы.

Разрывные стрелы и болты

Разрывные стрелы и болты могут быть обработаны одним из нестабильных алхимических соединений или просто оканчиваться снарядом.

Эффект: Атаки этим оружием получают штраф -10, тип Урона этого оружия становится Взрывным и оружие теряет качество Примитивное.

Применяется: луки, арбалеты и ручные луки

Пробивной заряд

Любимая снайперами некоторых полков Астра Милитариум мощная батарея для лаз оружия. Пробивной заряд позволяет сделать только один выстрел без перезарядки.

Эффект: При использовании пробивного заряда, оружие получает +1 к Урону, кидается два кубика на Урон и выбирается больший результат, Пробиваемость повышается до 4. Однако, оружие теряет качество Надёжное и емкость его магазина сокращается до 1.

Применяется: лазпистолеты, лазкарабины, лазганы и лонг-лазы

Патроны Инферно

Содержат нестабильный, клеящийся гель, воспламеняющийся при контакте с целью.

Эффект: При попадании в цель та, в дополнение к обычному урону, должна пройти проверку Ловкости или загореться.

Применяется: дробовики, помповые дробовики, боевые дробовики или всё болтерное оружие.

Бронебойные пули

Предназначены для проникновения сквозь броню.

Эффект: Повышает Пробиваемость до 3.

Применяется: стаб-револьверы, автостабы, ручные пушки, охотничьи винтовки, автопистолеты и автоганы.

Болт-снаряды Темпестус

Масс-реактивные болтерные заряды являются, пожалуй, самыми смертоносными патронами в Имперских арсеналах. Болт-снаряды Темпестус, скорее всего, редчайшая разновидность, ведь они производятся только в храмах Марса. Снаряды содержат миниатюрный плазма-шоковый генератор, испускающий электромагнитный и термальный импульс при детонации. Они крайне эффективны против механических целей, но извлечь болт-снаряды Темпестус из мехдендритов служителей Культа Машины почти невозможно.

Эффект: Тип урона оружия меняется на Энергетический и оружие получает качество Шокирующее. Оружие наносит на 3 очка урона больше целям с чертой Машина.

Применяется: болт-пистолеты, болтеры и тяжёлые болтеры.

Броня

"Император защищает мою душу, флак-броня – остальное."

– древняя поговорка Астра Милитариум

В 41м тысячелетии существует множество опасных врагов и много разновидностей смертоносного оружия, способного убить жертву в мгновение ока. Почти каждая раса в галактике применяет те или иные средства защиты, начиная от шкур животных и заканчивая сложнейшими силовыми доспехами и защитными энергетическими полями. В некоторых общинах даже гражданские постоянно носят броню. Для тех, кто регулярно действует за пределами Империума защита, несомненно, жизненно важна. Хотя каждое путешествие сулит огромные богатства, оно же обещает и встречу со смертельными опасностями и неизвестными угрозами.

Броня даёт Очки Брони (ОБ) различным частям тела персонажа. Вдобавок, некоторые виды брони обладают особыми свойствами, указанными в описании.

Вид брони: собственно, вид брони

Покрытие: какие зоны защищает броня (руки, ноги, торс и голова). Некоторая броня покрывает все 4 части тела, что указывается словом «Всё».

ОБ (Очки Брони): сколько Очков Брони

обеспечивается данной зоне тела. Любая броня, предоставляющая 7 ОБ и более, налагает штраф -30 на проверки Маскировки и Тихого движения.

Вес: Вес брони в килограммах. За информацией о том, какой вес может переносить персонаж, обратитесь к **Главе IX: Игровой Процесс**, страница 306.

Доступность: Описывает Доступность брони (см. **Таблицу 5-1: Доступность и население**, страница 121).

Качество брони

Вся описываемая здесь броня имеет Обычное качество. Для брони лучшего или худшего качества используйте следующие модификаторы.

Низкое: Плохо подогнанная, неудачно сконструированная или поврежденная. Низкокачественную броню трудно носить, персонажи носящие такую броню получают штраф -10 ко всем проверкам Ловкости.

Хорошее: Хорошо сделанная и прекрасно подогнанная. Такую броню легко носить. Против первой атаки в каждом раунде ОБ увеличиваются на 1.

Лучшее: Тщательно сделанная и великолепно подогнанная, такая броня подобна второй коже. Броня Лучшего качества весит вдвое меньше обычного и получает 1 дополнительное ОБ.

Совмещение брони

Вы можете совмещать различные части брони, однако, их защитные свойства не складываются. В случаях, когда несколько видов брони одеты одна поверх другой, учитывается только наибольшее значение ОД. Например, если персонаж, который носит броню из толстой кожи и шкуру зверя с Бернскора, атакован в грудь, меньший показатель ОБ тяжелой кожи (2) игнорируется, а показатель ОБ шкуры (6) учитывается при расчёте повреждений.

Примитивная броня

Примитивная броня является нормой на многих феодальных или диких мирах, на нижних уровнях некоторых ульев, где технологии ненадёжны или дороги, и на многих мирах ксеносов. Подобные защитные средства чаще всего изготавливаются из шкур животных, металлических пластин, кольчужной сетки, или сочетают в себе эти и другие грубые методы. Примитивная броня вряд ли полностью остановит выстрел из лазгана, но может отвести клинок, что лучше, чем полное отсутствие защиты. Примитивная броня обеспечивает полную защиту только против оружия с качеством Примитивное. Против всего остального оружия показатель ОБ уменьшается вдвое (с округлением в большую сторону). При расчетах показатель ОБ уменьшается до вычитания Пробивания.

Таблица 5–12: Броня

Название	Покрытие	ОБ	Вес	Дост.
Примитивная броня				
Тяжёлая кожа/шкура	Руки, Торс, Ноги	2	7	Обычное
Шкура грокса/ кольчуга	Руки, Торс, Ноги	3	15	Обычное
Феодальные латы	Всё	5	30	Скудное
Шкура бернск. зверя	Торс	6	20	Очень Редкое
Флак броня				
Флак шлем	Голова	2	2	Среднее
Флак накидка	Руки, Торс, Ноги	3	8	Скудное
Флак пальто	Руки, Торс, Ноги	3	5	Среднее
Броня гвардейца	Всё	4	11	Скудное
Ячеистая броня				
Ячеистый клобук	Голова	3	0,5	Обычное
Ксено ячеистая	Руки, Торс, Ноги	3	2	Обычное
Ячеистая боевая накидка	Руки, Торс, Ноги	4	1,5	Скудное
Ячеистый жилет	Торс	2	2	Очень Редкое
Панцирная броня				
Панцирный шлем	Голова	4	2	Редкое
Лёгкий панцирь силовика	Всё	5	15	Редкое
Панцирь сциона	Всё	6	15	Очень Редкое
Панцирный нагрудник	Торс	6	7	Редкое
Прочая броня				
Продвинутые системы шлема	—	—	—	Очень Редкое
Бронекомбинезон	Руки, Торс, Ноги	3	5	Редкое
Силовая броня				
Лёгкая силовая броня	Всё	7	40	Чрезв. Редкое
Силовая броня	Всё	8	65	Чрезв. Редкое

Флак-броня

Стандартная экипировка бесчисленных миллионов солдат Астра Милитариум, а поэтому самый распространённый тип брони во всей галактике. Каждый комплект изготавливается и множества слоев абляционной защиты и взрывопоглощающих материалов, и способен отразить или поглотить большинство попаданий из стрелкового оружия, шрапнель и взрывную волну. Отдельные попадания из мощного оружия могут легко пробить эту броню, но учитывая её легкость, низкую стоимость производства и надёжность в большинстве ситуаций, многие ветераны предпочитают именно флак-броню, даже если им доступны лучшие варианты. Если персонаж, одетый в эту броню не находится в центре взрыва, считайте, что флак-броня имеет 5 ОБ против оружия с качеством Взрыв.

Ячеистая броня

Ячеистая броня — продукт высоких, а иногда и принадлежащих ксеносам, технологий. Она состоит из тысяч термопластовых ячеек, образующих похожий на ткань материал. Эта легкая и удивительно удобная броня может выдержать практически любой удар или тепловую волну. В момент попадания материал брони временно твердеет, и рассеивает воздействие.

Бронекомбинезон

Бронекомбинезон, это излюбленная защита асассинов, поскольку он обеспечивает защиту всего тела, почти не стесняя движения. Каждый комбинезон изготавливается под владельца, и его эффективность может различаться в зависимости от использующихся материалов, варьирующихся от простых элементов флак-защиты до изящных вставок из панцирных бронепластин. Бронекомбинезон часто носят под обычной одеждой или робой, чтобы скрыть его истинную природу.

Продвинутые системы шлема

Большинство средств индивидуальной защиты включает в себя какой-либо шлем, зачастую предоставляющий помимо защиты головы, ещё и те или иные сенсорные возможности. В совокупности такие улучшения называются «авточувства» и включают в себя различные усиления зрения и слуха. Некоторые варианты позволяют получать информацию за пределами диапазона, доступного обычным глазам и ушам. Большинство шлемов оснащаются как минимум комлинком и микрофоном. Для того чтобы перекричать рев бунтующей толпы или шум боя микрофон можно подключить к громкоговорителю.

Шлем может быть оснащён любыми модификациями из следующего списка:

Средства связи: Встроенная микробусина или вокс-передатчик.

Авточувства: При использовании предоставляет талант Усиленные Чувства (Зрение).

Системы ночного видения: При использовании предоставляет черту Ночное Зрение. При лучшем качестве так же позволяет при использовании всегда проводить проверки Бдительности против скрытых целей как Свободное действие.

Панцирная броня (Сционов и силовиков)

Панцирная броня в первую очередь является признаком статуса, и в основном используется имперскими офицерами и агентами. Эта броня изготавливается из формованных пластин армапласта, керамита или других прочных материалов, и может защищать как всё тело, так и отдельные участки, в зависимости от необходимого уровня защиты. Адептус Арбитрес, например, носят полный комплект, включающий шлем, в то время как многие исследователи предпочитают носить простые нагрудники поверх более удобной ячеистой или флак брони. Некоторые варианты этой брони имеют ячейки для установки панцирных пластин, позволяющие быстро увеличить или уменьшить уровень защиты до необходимого уровня. Вместо покупки нового комплекта защиты можно просто заменить повреждённые бронепластины.

Силовая броня

Подобно болтеру, силовая броня является символом Империума. её история восходит ко временам первых крестовых походов Императора, направленных на объединение галактики под властью человечества. Силовая броня развивалась на протяжении тысячелетий, и было разработано несколько моделей и их вариантов. Некоторые комплекты брони стали религиозными святынями и из года в год проходят ритуальное обслуживание, а некоторые по-прежнему используются, даже спустя тысячелетия после их создания. Силовая броня, по сути, является сложной конструкцией из толстых тяжёлых защитных пластин, и системы искусственных мышц из пучков волокон, сокращающихся от воздействия электрического тока. Она повторяет движения пользователя и увеличивает его силу. Силовая броня, как правило, полностью герметична, имеет внутренние запасы кислорода и оснащена системами рециркуляции воздуха, что позволяет владельцу выживать в течение длительного времени даже в глубоком вакууме. Шлем является съёмным, поскольку многие владельцы иногда хотят увидеть окружающую обстановку собственными глазами. Большинство костюмов имеет огромный рюкзак, содержащий источники питания и другие вспомогательные системы, такие как вокс-передатчик и автоматические системы распознавания и наведения. Наиболее примечательными владельцами силовой брони являются Адептус Астартес, наряду с агентами Инквизиции и Адепта Сороритас. Последним не хватает специального Чёрного Панциря, который имплантируется космическим десантникам и позволяет им полностью сливаются с бронёй. Без Чёрного Панциря не будут работать многие усиления и вспомогательные системы, поэтому их не устанавливают на лёгкие комплекты брони.

Силовая броня при использовании предоставляет бонус +20 к Силе и увеличивает размер на один шаг (например, человек Среднего размера становится Массивным). Силовая броня требует постоянного источника питания, который необходимо носить с собой (обычно это рюкзак). Стандартный, не-военный источник питания работает 1к5 часов, прежде чем ему потребуется замена или перезарядка. Вы должны экипировать защиту торса, обеих ног и обеих рук из комплекта силовой брони (шлем не требуется), чтобы получать бонус к Силе. Легкая силовая броня не изменяет Размер и при использовании увеличивает Силу на +10. Для всех типов силовой брони при использовании вес брони не учитывается при расчёте нормального переносимого веса (см. стр. 306).

Таблица 5-13: Снаряжение

Название	Вес	Доступность
Рюкзак	1	Изобильное
Хамелеолиновый плащ	0.5	Редкое
Амулет	—	Среднее
Хроно	—	Распространённое
Страховочный пояс/обвязка	2	Обычное
Одежда и украшения (Обычная)	—	Распространённое†
Одежда и украшения (Гильдейский Торговец)	—	Среднее†
Одежда и украшения (Аристократ)	—	Скудное†
Фильтры-затычки	—	Обычное
Покров мрака	2	Среднее
Фото-визоры/Фото-линзы	0.5	Скудное
Инфракрасные очки	0.5	Редкое
Изолирующий противогаз	1	Скудное
Амортизирующие перчатки	0.5	Редкое
Респиратор/противогаз	0.5	Среднее
Меняющаяся ткань	—	Очень Редкое
Спасательный костюм	—	Изобильное
Синтекожа	2	Чрезв. Редкое
Скафандр	8	Изобильное
Скафандр (модель «Селенит»)	25	Скудное

† Одежда и украшения могут иметь любую Доступность. Всегда есть способ потратиться на свой внешний вид, ибо как ещё показать своё богатство и нищету соперников?

Снаряжение

"Никогда не надейся на то, что сможешь найти снаряжение в пункте назначения."

– Иммануил Ларн, вольный торговец

Вольный торговец никогда не может быть полностью уверен, с чем столкнётся в ходе своих экспедиций. Сложно радоваться богатству, когда ты мертв, но Император помогает подготовленным, и, к счастью влиятельные вольные торговцы имеют доступ к широкому выбору оборудования и устройств, которые могут позволить им и в дальнейшем наслаждаться плодами своих успехов.

Обмундирование

Рюкзак

Различные индивидуальные приспособления для переноса вещей. Обычно это какая-либо сумка, снабженная для удобства лямками. Рюкзак, как правило, выдерживает приблизительно 50кг.

Хамелеолиновый плащ

Хамелеолин, это материал, сделанный из мимикрирующих волокон, принимающих окраску, сливающуюся с окружающей средой. Персонаж, одетый в хамелеолиновый плащ, получает бонус +20 к проверкам Маскировки. Когда в персонажа, одетого в хамелеолиновый плащ, целятся из дистанционного оружия, он считается находящимся на один Уровень Дальности дальше обычного (см. **Главу IX: Игровой Процесс** на странице 282).

Амулет

Подарок на память, священная реликвия, талисман на удачу, всё, чему предназначено притягивать благосклонный взгляд Императора к обладателю. Талисман может принимать мириады различных форм, включая косточку святого, фрагменты священных болтерных гильз, воду из святой реки и даже волосы мертвой женщины, сплетенные в удивительный узор. По всему Империуму никогда не будет недостатка в людях, желающих продать подобные предметы, однако отличить настоящую реликвию от подделки практически невозможно (посему стоимость талисманов полностью определяется МИ и тем, насколько хорошо Исследователь сторгуется с продавцом).

Талисман не даёт никаких явных преимуществ. Однако когда по сюжету что-то плохое должно произойти со случайно выбранным персонажем, по усмотрению МИ, персонажи с талисманами не выбираются. Если все персонажи носят талисманы (как и положено всем императоробоязненным гражданам), то МИ сам решает, чьи талисманы сильнее.

Хронограф

Хронограф, или хроно – это ручные или наручные хронометры, как правило, надёжные и простые в использовании.

Страховочный пояс/обвязка

Комплект из страховочного пояса с магнитной или обычной пряжкой и троса на компактной катушке. Персонаж, использующий страховочный пояс для вертикального спуска, получает +30 к проверкам Лазания и не может упасть в случае провала.

Одежда и украшения

Граждане Империума носят ошеломительное разнообразие одежд, ювелирных изделий и других украшений. Существует огромное количество стилей, направленных на то, чтобы подчеркнуть социальную роль или статус человека. Исследователи могут носить комбинезоны и кольца, изысканнейшие наряды, парики, корабельную униформу, практичную одежду граждан миров-ульев, военную форму и декоративное оружие, одежды учёных, татуировки или религиозные одеяния любого из тысячи храмов, в зависимости от вкуса, профессии и происхождения. Доступность одежды и украшений зависит от того, сколько Исследователь готов потратить на свою внешность. Одежда может варьироваться от простых лохмотьев, до изысканного и дорогого наряда, недоступного даже мелкой знати.

Фильтры-затычки

Простые затычки, которые вставляются в каждую ноздрю и отфильтровывают большинство вредных и ядовитых газов. Персонаж, использующий фильтры-затычки, получает бонус +20 к любым проверкам Выносливости при попытках противостоять эффектам газов.

Покров мрака

Покров мрака обычно изготавливается в виде большого плаща или, реже, длиннополого пальто с капюшоном. Он поглощает почти весь падающий свет и почти не испускает тепло. Опустив капюшон на лицо, можно полностью раствориться в темноте, скрывшись даже от инфракрасных датчиков. Со временем под покровом мрака становится очень жарко из-за накапливающегося тепла. После каждого часа активного использования персонаж должен успешно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить один уровень усталости.

Покров предоставляет бонус +30 к навыку Маскировка в темноте, даже на открытой местности.

Инфракрасные очки

Относительно простое устройство, ИК очки позволяют видеть тепловые изображения объектов, включая врагов, скрывающихся в темноте. Персонаж, носящий ИК очки не получает штрафов за темноту и получает в ночное время бонус +20 к проверкам Восприятия, основанным на зрении.

Фото-визоры/Фото-линзы

Высокотехнологичные линзы, усиливающие даже самый слабый свет. Они позволяют видеть в темноте практически также хорошо, как и днём. Персонаж, использующий их, получает черту Ночное Зрение. Фото-визоры хорошего качества дают персонажу невосприимчивость к эффектам фотонных гранат, ослабляя их воздействие.

Изолирующий противогаз

Изолирующий противогаз состоит из маски или шлема, и баллона с воздухом. Он обеспечивает защиту даже в самой токсичной атмосфере. Персонаж в изолирующем противогазе иммунен к эффектам газов и может выжить даже под водой. Обычно баллон содержит запас воздуха лишь на один час и должен быть своевременно заменен. Замена баллона с воздухом – Полное действие.

Амортизирующие перчатки

У этих перчаток имеются блокирующиеся пластины, соединенные с мемопроводом. Когда персонаж сжимает рукоять оружия, пластины перчатки смыкаются, образуя жесткий зажим вокруг руки и запястья, защищая их от повреждений при выстреле. Амортизирующая перчатка позволяет стрелять из ручного оружия с одной руки без обычного штрафа -20. Помимо этого, пистолеты, требующие для стрельбы две руки, могут быть использованы с одной без штрафа.

Респиратор/противогаз

Эта дыхательная маска, закрывающая рот и нос или всё лицо, обеспечивает большую защиту, чем фильтры-затычки. Персонаж в респираторе получает бонус +30 к проверкам Выносливости против эффектов газов и может перебросить проваленный результат.

Меняющаяся ткань

Этот экзотический материал популярен в зонах наслаждения Друзовой Марки, в первую очередь из-за высокой стоимости и редкости. Сырье поставляется из пространства Коронус, после чего из него изготавливают ткань, реагирующую на окружающее освещение и постоянно меняющую цвета и узоры. Некоторые уверяют, что ткань реагирует на настроение владельца, хотя мнения по этому вопросу расходятся. В любом случае, одежда из меняющейся ткани удивительно удобна, модна и, несомненно, производит впечатление.

Спасательный костюм

При работе в суровых экстремальных условиях необходим спасательный костюм. Независимо от того, является ли температура окружающей среды слишком высокой или слишком низкой, костюм может поддерживать необходимую температуру тела с помощью великолепной термоизоляции. Система жизнеобеспечения производит питьевую воду, используя в качестве источника питания разницу между температурами тела и окружающей среды. Большинство костюмов поставляются в комплекте с капюшоном и очками, для защиты головы и лица. Хотя спасательный костюм не может поддерживать жизнь неопределённо долго, его, как правило, достаточно, чтобы

позволить выжившим дождаться помощи. При использовании костюм предоставляет бонус +20 к любым проверкам Выносливости против эффектов экстремальной окружающей среды.

Синтекожа

Синтекожа – биореактивный комбинезон с инертной неотражающей поверхностью, принимающий форму носящего его человека. Синтекожа обеспечивает 2 ОБ на всех зонах тела (эти ОБ не складываются с другой одетой бронёй) бонус +10 к проверкам Маскировки и Тихого Движения. Персонаж в синтекоже невидим для эффектов ИК очков и Ночного Зрения. Персонаж, носящий поверх синтекожи другую броню, не получает бонусов к Маскировке и Тихому движению, но остаётся невидим для эффектов ИК очков и Ночного Зрения, если эта броня не является силовой.

Скафандр

Эти герметичные костюмы предназначены для защиты в самых агрессивных условиях. В скафандр встроен изолирующий противогаз, который позволяет выжить в вакууме. В комплект многих скафандров входит простой набор инструментов, включающий страховочные тросы, зажимы и другое небольшое полезное оборудование. Тем не менее, скафандры низкого качества не могут обеспечивать достаточную защиту от длительного воздействия космической радиации, которое приводит к болезни или смерти.

Скафандр (модель «Селенит»)

Поистине древняя модель «Селенит» – реликт священных СШК, и, пожалуй, самый распространённый тяжёлый скафандр в Империуме. Он разрабатывался для пустотоплавателей, шахтеров, работающих на астероидных поясах, и т.п. Благодаря материалу из керамических волокон он обеспечивает гораздо лучшую защиту, от опасностей космоса, таких как экстремальные температуры, радиация, и столкновения с небольшими объектами, чем обычный скафандр. Скафандры модели «Селенит» производятся в больших количествах и отличаются высокой прочностью. Некоторые из них стали ценными реликвиями в семьях пустотоплавателей, и служат многим поколениям экипажа судна.

«Селенит» может поддерживать жизнь в глубоком вакууме до десяти часов, прежде чем сдвоенные баллоны его изолирующего противогаза, входящего в систему жизнеобеспечения, должны быть заменены (что можно сделать, не снимая скафандр). Полнофункциональный скафандр в хорошем состоянии также содержит встроенный вокс-передатчик, ремкомплект, компактную кошку / карабин плюс десять метров троса, а также фото-визор. Усиленная конструкция скафандра обеспечивает 3 ОБ в зонах торса, рук и ног, а шлем обеспечивает 4 ОБ в зоне головы. Однако при использовании этот довольно громоздкий скафандр налагает штраф -10 на все проверки Ловкости. Существует несколько местных вариантов «Селенита». На этот скафандр распространяются правила о Качестве брони.

Скафандры «Селенит», распространённые в Порт-Странствии и на Поступи, оснащены реактивными двигателями, позволяющими двигаться в открытом космосе в условиях нулевой или пониженной гравитации со скоростью Движения 6 (однако мощности двигателей недостаточно, чтобы использовать их при нормальной гравитации).

Препараты и продукты потребления

Амасек

Популярный алкогольный напиток, дистиллируемый из вина. Это может быть как низкокачественное пойло, едва годящееся для огненных бомб, так и выдержанное, ароматное вино, достойное лучших слуг Императора.

Детокс (Препарат)

Если принять этот препарат достаточно быстро, он способен нейтрализовать эффекты большинства опасных ядов и токсинов. Доза детокса мгновенно снимает все текущие положительные и отрицательные эффекты любого препарата, токсина или газа, воздействующего на персонажа (Только если не указано, что эффект не снимается детоксом).

Однако прием детокса – в равной мере болезненный и изнурительный процесс, поскольку препарат имеет неприятные побочные эффекты, такие как рвота, носовое кровотечение и сильнейший понос. После приема этого препарата персонаж Оглушается на число Раундов, равное 1к10 минус его бонус Выносливости. Результат 0 или меньше означает, что персонаж не испытывает негативных эффектов.

Озверин (Препарат)

Общее название группы боевых препаратов, часто используемых в штрафных легионах. После введения дозы этого вещества, субъект становится бесстрашным и фанатичным в бою. Персонаж, использующий озверин, получает талант Неистовство и иммунитет к Страху. Одна доза этого препарата действует в течение 1к10 минут.

Чрезмерное употребление препаратов

Когда один и тот же препарат употребляется слишком часто, особенно в короткий промежуток времени, существует вероятность, что он не окажет никакого эффекта. Это отображает вырабатывающийся у Исследователя иммунитет. Если вы используете более одной дозы препарата в течение 24 часов, необходимо пройти проверку Выносливости за каждое применение после первого, с накопительным штрафом в -20 (-20 к первой, -40 ко второй и т.д). В случае неудачи, препарат не оказывает эффекта, и не будет действовать в течение 24 часов.

Инъектор

Инъектор могут принимать разные формы, от дёшевых, низкотехнологичных одноразовых шприцов, до сложных гипоспреев и даже пластырей. Инъектор способен вместить одну дозу любого препарата, персонаж может ввести её как Полное действие.

Папиросы с лхо

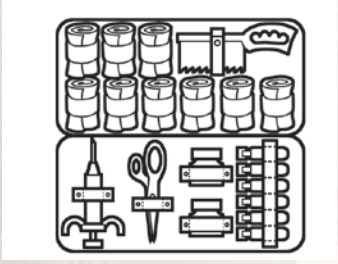
Папиросы с лхо распространёны среди солдат Астра Милитариум и многих чернорабочих. Они представляют собой бумажные трубочки, набитые ароматным легким наркотиком (вызывающим привыкание) растительного происхождения. Трубочку поджигают, и вдыхают через нее образующийся дым.

Медкомплект

Важная часть экипировки каждого медика. Стандартный медкомплект содержит различные пластыри, антисептики и напылители синтеплоти. Персонаж, имеющий под рукой медкомплект, получает +20 к проверкам умения Медика.

Медкомплект (Продвинутый)

Этот набор, который может использовать почти любой, очень полезен на корабле, в экипаже которого нет медиков. Каждый расширенный медкомплект содержит такие полезные вещи как напылитель синтеплоти, антисептики, фиксирующий спрей, токсинные палочки и многое другое. Все эти предметы сопровождаются инструкциями. В комплект так же входит диагностический когитатор. Расширенный медкомплект предоставляет бонус +20 к проверкам умения Медика, если персонаж не имеет такого умения, при этих проверках считайте он может использовать Медику как Базовое умение.



Изысканная еда

Знать Империума ест такие деликатесамы, как настоящее мясо странных зверей, фрукты, добытые на мирах смерти ценой многих жизней, и экзотические злаки, выращенные в частных гидропонных садах. Некоторые сложные деликатесы создаются исключительно с целью демонстрации большого богатства, но ни один уважающий себя представитель знати не падет так низко, чтобы есть то же, что и их слуги или, Император упаси, ту дрянь, которой питаются сервы и обитатели средних уровней улья.

Таблица 5–14: Препараты и продукты потребления

Название	Вес	Доступность
Амасек	—	Скудное
Детокс	—	Редкое
Озверин	—	Очень Редкое
Инъектор	—	Изобильное
Папиросы с лхо	—	Обычное
Медкомплект	2 кг	Обычное
Медкомплект (Продвинутый)	5 кг	Редкое
Изысканная еда	—	Очень Редкое
Обскура	—	Редкое
Паёк	—	Повсеместно
Рекаф	—	Распространённое
Священная смазка	—	Очень Редкое
Забой	—	Скудное
Стимм	—	Среднее
Искушение теософа	—	Очень Редкое
Транк	—	Распространённое

Обскура (Препарат)

Несмотря на запрет и масштабные жесткие меры, обскура остаётся наркотиком, распространённым среди жителей Империума. Контрабандисты часто обеспечивают себе хорошую жизнь, импортируя и продавая этот препарат всем классам гражданских и военных лиц. Персонаж, принявший обскуру, начинает грезить в течении 1к5 часов (в боевой ситуации считается находящимся под действием галлюциногенной гранаты). После окончания эффекта персонаж впадает в глубокую депрессию на 1к10 часов, если не примет другую дозу обскуры.

Паёк

Большая часть еды в Империуме поставляется приготовленной, упакованной, и обычно выглядит совершенно несъедобно. Качество пищевых рационов сильно варьируется от простого и скверного корма, такого как трупный крахмал и культивированные водоросли, до ароматных кусочков мяса грокса и вкуснейшей нутрисмеси.

Рекаф

Рекаф, это популярный горячий напиток, сделанный из измельченных и заваренных листьев. Состав может различаться от планеты к планете, но большинство смесей содержит какой-нибудь стимулятор, например кофеин или обезвреженные фарамоксиновые соединения.

Священная смазка

Машинное масло, благословлённое Омниссией, высоко ценится за мистическое действие, которое оно оказывает на машины. Если смазать им оружие (за Полное действие), то оружие гарантированно не Заест (см. **Главу IX: Игровой Процесс**, страница 285), в течение

количества выстрелов, равного ёмкости магазина этого оружия. Если смазать уже Заевшее оружие, то Заедание тут же устраняется, но священная смазка не оказывает никакого дополнительного эффекта.

Забой (Препарат)

Этот препарат, так же известный как «бойня», обостряет внимание, улучшает скорость реакции и буквально ускоряет принявшего его, но при продолжительном использовании вызывает Усталость и нервные повреждения. Одна доза увеличивает Бонус Ловкости и Бонус Восприятия на 3 на 2к10 минут. По окончании действия, персонаж должен успешно пройти проверку Выносливости или получить штраф -20 к проверкам Ловкости и Восприятия на 1к5 часов.

Стимм (Препарат)

Стимм – мощное болеутоляющее, позволяющее бойцам сражаться даже в тех случаях, когда их тела уже отказали бы. Эффект дозы стимма длится 3к10 Раундов. На протяжении этого времени персонаж игнорирует любое снижение характеристик от Урона и Критического Урона и не может быть Оглушён. Когда эффект стимма заканчивается, персонаж получает штраф -20 к проверкам Силы, Выносливости и Ловкости на один час.

Искушение теософа

Пьянящий, густой ликер с Архаоса, запрещённый древним законом этого мира. Считается, что он позволяет мыслить глубже и яснее. Хотя, вероятнее всего, это не более чем мифы, которые сопровождают любую запрещённую вещь, этот редкий алкоголь ценится как признак культуры и богатства среди мыслителей Каликсиды.

Транк

Термин "транк" охватывает различный кустарно дистиллированный алкоголь, изготавливаемый обитателями нижних уровней ульев в Проливе Голгенны. Методы изготовления транка распространились по всему сектору Каликсида благодаря матросам, преступникам и военным. Транк отупляет тело и ум, и опьянение от него совсем не похоже на действие амасека и другого алкоголя. Хотя конечный эффект похож, но последствия употребления транка неприятны, и включают в себя депрессию и отвратительный привкус.

Инструменты

Альманах Астра Дивинитус

Техническое устройство Священной Астрометрии, фракции Каликсидских техножрецов связанной с каталогизацией звёзд, туманностей, и событий глубинах космоса. Его щелкающее скопление сфер и гололитических проекций образует каталог, который может оказаться полезным для тех, кто путешествует между звёздами. Это устройство даёт бонус +10 к проверкам Навигации, Пилотирования, Учёных Знаний (Астромантия) или Ремесла (Астрограф), если его содержимое имеет непосредственное отношение к обстоятельствам.

Оружейный чехол

Длинный защитный чехол с множеством легкодоступных отсеков и креплениями для батарей питания, предназначенный для ношения за спиной. Он защищает разнообразное снаряжение профессионального бойца от воздействия окружающей среды и загребущих рук. Оружейный чехол вмещает два ручных оружия или четыре пистолета (или одно ручное оружие и два пистолета). Помимо этого в него помещается до четырех магазинов к ручному оружию или до восьми магазинов к пистолетам (при их комбинировании считайте, что один магазин для ручного оружия занимает столько же места, сколько занимают два магазина к пистолетам).

Ауспик/Сканер

Эти устройства используются для обнаружения излучений энергии, движения и признаков биологической жизни. Персонаж, использующий ауспик, получает бонус +20 к проверкам Бдительности и может делать проверки Техпользования, чтобы с помощью ауспика обнаруживать вещи, недоступные человеческим чувствам, например невидимые газы, близлежащие признаки жизни или фоновую радиацию. Стандартная дальность ауспика равна 50м, однако стены толще 50см. и некоторые отражающие материалы могут блокировать сканер.

Автоперо

Эти мистически выглядящие писчие принадлежности позволяют копировать текст с впечатляющей скоростью и высокой точностью. Персонаж с умением Ремесло (Летописец) использующий автоперо получает +10 к проверкам этого умения.

Калькуляционный массив

Великие торговые предприятия сопровождаются роем писцов и счетоводов, а величайшие могут процветать только при поддержке машин, таких как калькуляционный массив. Эти шумные скопления

урчащих жезлов-когитаторов на прометиевом топливе в высоту достигают человеческого роста и зачастую устанавливаются на гусеничные платформы. Дух машины калькуляционного массива принимает графики и другие данные, упорядочивает их, и по команде выплевывает результаты вычислений и прогнозы. Это устройство даёт бонус +10 к проверкам умения Коммерция.

Комби-инструмент

Комби-инструменты, обычно встречающиеся в руках членов Адептус Механикус – это многофункциональные и в чём-то экстравагантные механические приборы. Персонаж, использующий комби-инструмент, получает бонус +10 к проверкам Техпользования.

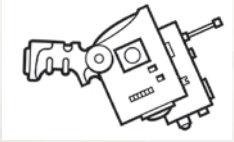
Инфопланшет

Инфопланшеты широко распространёны в Империуме. Их главное назначение – хранить и воспроизводить печатные тексты и другие медиаданные, такие как видео и аудиозаписи. Инфопланшеты дёшевы и просты в производстве, поэтому многие содержат одну единственную запись, например текст, и могут воспроизводить только этот файл. Некоторые могут перезаписывать информацию, или обмениваться данными с другими устройствами.

Подрывной заряд

Подрывной заряд, это простое взрывное устройство, обычно использующееся для подрыва закрытых дверей, преодоления стен и уничтожения инфраструктуры. Хоть вес подрывного заряда указан как 1кг, тем не менее, заряды можно укладывать вместе, чтобы увеличить их разрушительный потенциал. Когда подрывной заряд взрывается, все существа и объекты, оказавшиеся в радиусе взрыва, получают по 3к10 Взрывного урона плюс дополнительно по 2 единицы урона за каждый использованный килограмм взрывчатки. Радиус взрыва вычисляется из расчета 5 метров на каждый килограмм взрывчатки. Про установку и разминирование взрывчатки смотрите в описании умения Взрывчатка в **Главе III: Умения**, страница 85.

Диагностор



Диагностор, есть сложный медицинский прибор, использующийся высокопоставленными планетарными чиновниками и другими влиятельными лицами. Он способен выявить и диагностировать почти любой известный в Империуме недуг, и может входить в состав медицинских комплектов, сервочерепов и специальных сервиторов. Вольные торговцы, которые зачастую оказываются далеко за пределами доступности медицинской помощи, считают, что такие устройства жизненно важны для их путешествий.

Таблица 5–15: Инструменты

Название	Вес	Доступность
Альманах Астра Дивинитус	4	Чрезв. Редкое
Оружейный чехол	6	Среднее
Аускпик/Сканер	0.5	Скудное
Автоперо	—	Скудное
Калькуляционный массив	120	Скудное
Комби-инструмент	1	Редкое
Инфостанок (Хадд)	13	Очень Редкое
Инфопланшет	0.5	Обычное
Подрывной заряд	1	Скудное
Диагностор	4	Очень Редкое
Светошар/Светильник	0.5	Распростр.
Кошка	2	Среднее
Ловчий ястреб	—	Очень Редкое
Гравишют	15	Редкое
Прыжковый ранец	25	Редкое
Жезл лорда-капитана	1	Очень Редкое
Магнитные ботинки	2	Редкое
Магнокуляры	0.5	Среднее
Наручники	1	Изобильное
Праведность Мефонта	2	Скудное
Мельта-бомба	12	Очень Редкое
Микро-наушник	—	Среднее
Мультиключ	—	Скудное
Мультикомпас	4	Почти Уник.
Навис Прима	1	Очень Редкое
Пикт рекордер	1	Обычное
Пси-фокус	—	Редкое
Счётное устройство	7	Очень Редкое
Корабельный спасательный комплект	6	Обычное
Крикун	1.5	Среднее
Сервитор (рабочий, монозадачный)	—	Скудное
Сервитор (боевой)	—	Редкое
Сервитор (сложный многозадачный)	—	Редкое
Серво-череп	—	Скудное
Стуммер	2	Среднее
Перстень отравителя	—	Очень Редкое
Вокс-передатчик	—	Скудное

Диагностор даёт бонус +20 к проверкам Медики и Восприятия, направленным на определение болезни. Любой успех позволяет определить надлежащее лечение.

Светошар/Светильник

Стандартный источник света ночью и в тёмных помещениях. Эти полезные устройства могут освещать участок диаметром в дюжину и более метров. Обычный светошар или светильник может проработать 1к5 часов, прежде чем потребуется перезарядка или замена батареи.

Кошка

Небольшая пусковая установка или пистолет, выстреливающий крюк или магнитный захват, соединенный с пусковой установкой тонким, но прочным стометровым тросом. Зацепив кошку в нужном месте, например, зацепив за крышу, можно вручную вскарабкаться по тросу или активировать силовой подъёмник. В крайнем случае, кошку можно использовать как грубое и неточное дистанционное оружие (считается однозарядным арбалетом).

Ловчий ястреб

Ловчие ястребы, это летающие машины, изготовленные в виде пернатых хищников. Они представляют собой необычный вид киберфамильяра, использующийся некоторыми отрядами Адептус Арбитрес и богатыми охотниками за головами (подробное описание на стр. 436). После взлета ловчий сокол парит в поисках своей цели, затем пикирует на нее, чтобы атаковать металлическими когтями и оглушающими электрическими разрядами. Благодаря мощным внутренним суспензорам ловчий ястреб может переносить взрослого человека по воздуху на короткие расстояния.

Гравишют

Уменьшенная версия прыжкового ранца, использующая суспензорные поля для замедления спуска. Помимо этого два небольших реактивных двигателя, расположенных за плечами с обеих сторон обеспечивают дополнительное торможение. В отличие от прыжкового ранца, гравишют предназначен для благополучного приземления после долгого спуска (например, воздушного десанта), а не для прыжков вверх.

Гравишют обеспечивает безопасный управляемый спуск с любой высоты. При желании он позволяет зависнуть на одной высоте на срок до минуты. После часа использования устройства его источник питания необходимо заменить.

Инфостанок Хаддского образца

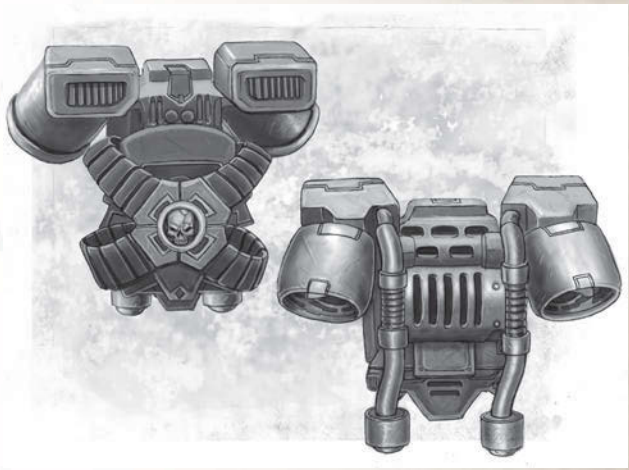
Редкое устройство обработки данных с геометрическим дисплеем, которое может оказаться полезным для тех, кто столкнулся со сложными логическими задачами или разрозненной информацией. Это устройство даёт бонус +10 к проверкам Логики, и, по решению МИ, может снижать время, необходимое для исследований или расследований, если исследователь имеет навык Техпользования.

Прыжковый ранец образца Станков

Прыжковые ранцы – это большие мощные турбовинтовые или реактивные двигатели, крепящиеся за спиной. Прыжковые ранцы используются для того, чтобы подняться в воздух, а затем спикировать на цель. Они позволяют преодолевать высокие препятствия и за один прыжок забираться на крышу, но без подготовки можно разбиться и получить серьёзные травмы. Эти громоздкие, громкие и несколько опасные в использовании устройства идеально подходят для обеспечения максимальной мобильности на земле и в космосе.

Для использования прыжкового ранца необходим навык Пилотирования (Персональное). Стандартный прыжковый ранец обеспечивает безопасный управляемый быстрый спуск с любой высоты, и позволяет сделать неограниченную серию коротких прыжков (приземляясь в конце каждого раунда). Кроме того, прыжковый ранец может предоставлять черту Летающий (12) на срок до минуты за одно применение.

Источник питания прыжкового ранца может выдержать около часа напряжённой работы, прежде чем потребуется замена.



Жезл лорда-капитана

Многие офицеры Имперского Флота носят этих короткие жезлы в качестве символа ранга и статуса. Обычно жезл покрывается гравировкой и украшается геральдикой корабля и флота. Подчиненные пренебрежительно называют их «каликсидские костыли» или ещё хуже, видя в них лишь ещё один символ своего угнетения. Большинство из них слишком поздно выясняют, что флотские жезлы обычно достаточно тяжёлые и могут с легкостью переламывать кости. Некоторые жезлы содержат специализированные микро-когитаторы или хранилища данных. Например, жезл мостика корабля вольного торговца *Айгиарн* хранит коды-молитвы для духов машины мостика. Он торжественно вставляется в основной пост управления при каждом изменении курса в ходе пышной церемонии обмена паролями. Неправильное выполнение этого ритуала приведёт к отключению всех командных систем для защиты от пиратов или мятежников.

Магнитные ботинки

Эти массивные и тяжёлые ботинки оснащены электромагнитами, позволяющими закрепляться на металлических поверхностях, например на внешней обшивке, и часто входят в корабельные спаскомплекты. Магнитные ботинки уменьшают Движение и Бонус Ловкости в два раза, но позволяют нормально передвигаться в зонах с низкой или нулевой гравитацией, при наличии в них подходящей поверхности.

Магнокуляры

Это мощные усилители зрения, которые увеличивают изображение удаленных объектов. Более продвинутые магнокуляры высокого качества могут так же указывать расстояние, обнаруживать источники тепла, вычислять позицию цели и делать пикт-снимки для последующего анализа.

Наручники

Прочные оковы часто используются охотниками за головами и силовиками, но встречаются и в руках злодеев, которые применяют их для своих тёмных целей.

Праведность Мефонта

Сборник инфопланшетов, содержащий трижды благословлённую коллекцию катехизисов, покаяний и псалмов, впервые собранных Пием Мефонтом в 4 веке М41. Он также содержит некоторые из самых известных молитв Каликсидского Министорума. «Праведность Мефонта» сама по себе является произведением искусства (она позолочена, покрыта узорами и лентами с писаниями), и является признаком того, что владелец – религиозный человек, сведущий в учении Бога-Императора. Она даёт бонус +10 к проверкам Обаяния, затрагивающим религиозное ораторство или воодушевление и Имперскую аудиторию.

Мельта-бомба

Мельта-бомбы закрепляются на цели с помощью магнитов, быстро фиксирующихся на металлических поверхностях. Взрыв мощного кумулятивного заряда вызывает поток сильного жара, сродни лучу мельтагана, и идеально подходят для уничтожения переборок, корпусов техники и других тяжелобронированных целей. Мельта-бомбы, как правило, громоздки и не предназначенные для метания. Только крепление заряда на цели обеспечивает максимальный эффект. Когда мельта-бомба взрывается, она наносит 6к10 Э урона всему в радиусе двух метров с Пробиванием 12. Все, кто остался в живых, должны успешно пройти проверку Ловкости или они загораются.

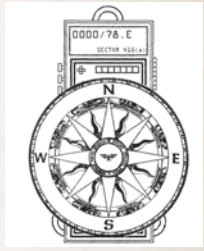
Микро-наушник

Микро-наушник или комм-бусина, это коммуникационный прибор малой дальности, носимый в ухе. Дальность действия устройства – около одного километра, однако плохая погода, пересечённая местность или перегородки из камня или пластали могут сильно уменьшать ее.

Мультиключ

Поскольку мультиключ может открыть большинство имперских замков, его не часто увидишь в руках честных имперских граждан. По этой же причине мультиключи пользуются спросом у преступников и других элементов с сомнительной репутацией. Персонаж с мультиключом получает бонус +30 ко всем проверкам Взлома при открывании замков.

Мультикомпас



Это древнее устройство незаменимо при исследовании новых миров, но лишь у немногих достаточно средств или власти, чтобы заполучить его. После нескольких секунд анализа информации о планете мультикомпас может прокладывать путь, отображать топографические карты, выводить направление на магнитный полюс, информацию о высоте и многое другое. Даже Адептус Механикус Каликсиды не до конца понимают все возможности этих редких и священных устройств. Обладание мультикомпасом даёт бонус +10 ко всем проверкам Выживания и Навигации (Планетарная).

Навис Прима

Вероятно, эти карты – одни из самых ценных предметов, какими только может обладать Исследователь, поскольку на них обозначены безопасные пути через варп (относительно безопасные, ведь дело касается варпа). В некоторых описаны известные многим точки прыжка и время в пути из них, в некоторых могут содержаться маршруты известные единицам, хранящим это знание ценой своей жизни. Еще реже встречаются карты, ранее считавшиеся утерянными. В них описаны маршруты давно забытые, или сохранившиеся только в легендах. Эти карты могут стать поводом для многолетних поисков, и послужить причиной взлёта или падения целой династии. Из-за исключительной редкости этих предметов может понадобиться целая жизнь лишь для того, чтобы собрать о них пару слухов. Навис Прима обычного качества не даёт никаких бонусов, Прима хорошего качества даёт бонус +10 к Навигации (Звёздная) и +10 к Навигации (Варп), для Навис Примы лучшего качества увеличьте эти бонусы до +20.

Пикт рекордер

Пикт рекордеры (или просто пиктеры) – это относительно простые устройства для съемки медиа, некоторые имеют голографические функции. Большинство могут также проигрывать записанное, а некоторые даже встроены в особых пикт-сервиторов, которых можно использовать для записи важных археологических раскопок, испытаний оружия, допросов пришельцев и другие потенциально опасных событий.

Пси-фокус

Псайкеры часто используют устройства, помогающие сфокусировать их силу. Пси-фокусом может служить священная кость, резной посох ведьмы, благословлённая икона или цепочка из кристаллов. Когда псайкер с пси-фокусом делает проверку умения Воззвание (смотрите **Главу III: Умения**, стр. 88), он получает бонус +10.

Счётное устройство

Одновременно и инструмент, и символ статуса для богатых управляющих и брокеров. Оптика и зубцы этого тяжёлого устройства быстро вычисляют, подсчитывают и анализируют ценность различных валют. Любая попытка обмануть счётное устройство с помощью Ловкости Рук, или иными подобными отвлекающими методами, получает штраф -30. Однако его темпераментный дух машины требует постоянного внимания тех-адептов.

Крикун

Крикун, это датчик движения, который засекает движение или звук (в зависимости от модели) и извещает хозяина о надвигающейся опасности, издавая ужасный шум. Чтобы использовать крикуна, нужно успешно пройти проверку Техпользования. МИ сам делает этот бросок взакрытую, поэтому вы не можете быть уверенны, сработает устройство или нет. Будучи установленным, Крикун имеет Восприятие 75 для обнаружения звука или движения. Обнаружив нарушителя, он подает сигнал тревоги, слышимый на расстоянии до 1 километра. Двери, стены и другие препятствия могут уменьшить дальность звука.

Корабельный спасательный комплект

Даже на самых безопасных и надёжных кораблях почти на каждой палубе есть спасательные комплекты, хотя зачастую протяженность самих палуб может измеряется километрами. Некоторые члены команды также носят с собой уменьшенные версии на случай пробоины в корпусе или повреждения переборок.

Источник света: Обеспечивает 1к5 часов стабильного освещения.

Универсальная батарея: Позволяет, используя встроенные разъёмы или переходники, питать источник света или аварийный вокс 1к5 часов, или сделать 5 выстрелов из лазпистолета.

Паёк и канистра воды: Содержит запас еды на 1 день. Если помощь не пришла за это время, скорее всего она не придет вообще.

Аварийный вокс: Обычно настроен на корабельный вокс, но продвинутые модели более универсальны. Некоторые могут автоматически посылать сигналы бедствия, такие как стандартная «Молитва пустотоплавателя о помощи».

Кислородная маска: Содержит воздуха примерно на 30 минут. Этого, как правило, достаточно, чтобы пройти через токсичные зоны.

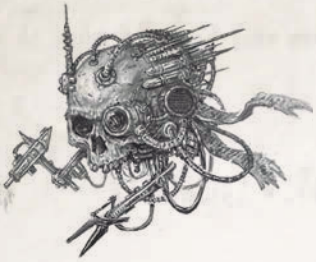
Противорадиационные таблетки: Жизненно необходимы в случае утечки из плазменного двигателя или при облучении космической радиацией.

Спрей-гель для герметизации: Это дурно пахнущий гель можно распылить на вентиляционные отверстия и пробоины в переборках, чтобы герметизировать их. Одним тюбиком можно заделать примерно 20 небольших (10 кв. см) отверстий.

Сервитор

Сервитор – это автоматон с органическими компонентами управления (в основном человеческими). Некоторых выращивают искусственно, а некоторых изготавливают из состарившихся почтенных техножрецов, или из отчаянных преступников, чьим наказанием становится служить Империуму таким образом. В процессе создания сервитора высшие психические функции и шаблоны поведения стираются для дальнейшего перепрограммирования. Наиболее распространённая форма сервиторов – бездумные рабочие дроны, предназначенные для выполнения узкого круга простых задач, и оснащённые необходимыми для этого инструментами. Некоторые встраиваются в механизмы, которыми управляют, и даже неспособны передвигаться. Наиболее часто встречающиеся пустоплавателям модели включают в себя сервиторов мостика, сервиторов-пилотов, и громоздких однозадачных сервиторов-грузчиков, переносящих палеты с тяжёлыми грузами по нефам имперских причалов. Более сложные или специализированные сервиторы менее распространёны, и соответственно имеют более высокую редкость по таблице Доступности, если Механикус Каликсиды вообще согласятся их предоставить (подробное описание смотрите на стр. 436).

Серво-череп



Человеческий череп (чаще всего принадлежавший любимому слуге или техноадепту низкого ранга), наделенный примитивным духом машины, вспомогательными системами и суспензорным устройством, позволяющим серво-черепу парить в воздухе. Эти устройства предназначены для выполнения различных задач, и оснащаются необходимыми для этих целей инструментами. Маленькие и маневренные серво-черепа служат глазами и ушами своих хозяев, поскольку могут проникать в самые труднодоступные места. Они ассоциируются с Адептус Механикус, которым служат верой и правдой. По всему Империуму серво-черепа выступают в роли киберфамильяров, вооружённой охраны, библиотечных слуг, медицинских ассистентов, факелоносцев, глашатаев и носителей свитков. Сервочерепа могут оснащаться парой простых клешней-манипуляторов, оружием, устройством для пикт-съемки, медицинскими инструментами, осветителем или громкоговорителем, помимо этого существуют варианты серво-черепов, предназначенные для выполнения иных функций (подробное описание смотрите на стр. 436).

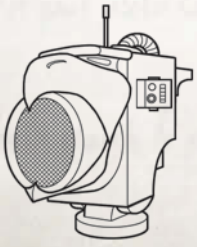
Стуммер

В противоположность крикуну, стуммер генерирует звуковые волны, подавляющие в небольшом радиусе от устройства окружающие звуки и шум, издаваемый при движении. Персонаж несущий активный стуммер получает бонус +30 к проверкам Тихого Движения. Обычно заряда стуммера хватает на 20 минут, после чего его необходимо перезарядить (на что уходит около одного часа).

Перстень отравителя

Инструмент убийц и опасной знати. Этот перстень имеет небольшое потайное отделение, которое открывается при определённом движении пальца. Любая проверка, направленная на то, чтобы заметить, что человек, носящий этот перстень, подсыпает какое-то вещество в еду или питьё получает штраф -20.

Вокс-передатчик



Вокс-передатчик – это простое устройство связи, использующееся для передачи сигналов на значительные расстояния, вплоть до передач с поверхности планеты на корабль на орбите. При помехах или в иных необычных условиях для приема или передачи вокс сигналов необходимо успешно пройти **Ординарную (+10) проверку Техпользования**.

Кибернетика

"Как Омниссия вознёсся, дабы следить за всем с Золотого Трона, так и мы должны перейти от бренной плоти к священному металлу."

– Техноадепт Кадий Даксил

Бионические имплантаты и кибернетическая аугментация – часть жизни в Империуме. Они суть благословения Бога-Машины, позволяющие заменить повреждённые и больные части тела, улучшить его возможности и способности, а также, в некоторых случаях, продлить жизнь. Однако ценой за подобные улучшения является не просто плоть, но и человечность, и даже душевное равновесие, хотя об этом можно поспорить.

Все члены Адептус Механикус заменяют свою слабую плоть священными механизмами, для остальных людей необходимость в установке бионических заменителей или улучшений чаще возникает из-за травмы или по роду занятий. Впрочем, многие Исследователи охотно используют механические имплантаты, поскольку некоторые из этих устройств намного превосходят по своим возможностям обычные органы. Хотя часть имплантатов столь же сложна, как и аналогичные устройства, использующиеся жречеством Марса, более распространённые варианты не требуют таких обширных изменений тела, каким подвергаются адепты Культа Машины.

Из-за суеверий и неравномерности уровней технического развития на различных планетах Империума, сложность и применение бионики широко разнятся (как и реакция на тех, кто выставляет её напоказ). Каждый конкретный вид кибернетики предоставляет различные преимущества (а иногда недостатки), зависящие от её качества (см. Качество, стр. 122). Исключением из этого правила является кибернетика Лучшего качества. Она не даёт дополнительных преимуществ по сравнению с кибернетикой Хорошего качества, но имеет более впечатляющий вид и дизайн. Цена и Доступность, указанные ниже, относятся к кибернетике Обычного качества. Все описанные механодендриты имеют Хорошее качество, если не сказано обратное.

Бионические заменители конечностей и частей тела

Бионические заменители конечностей функционируют на том же уровне силы и ловкости, что и тело, к которому они присоединены (в противном случае конечность может вывороти из носителя из-за перегрузки), однако их прочная конструкция добавляет +2 к бонусу

Выносливости против ударов, приходящихся в эту конкретную область. Урон, приходящийся на эти области, считается Уроном по персонажу и Критический Урон по этим областям считается как обычно. Однако, результаты вызывающие кровотечение, или другой неподходящий эффект, означают, что конечность вышла из строя. Критический Урон конечности, приводящий к смертельному исходу, оказывает полное действие. Считается, что конечность разлетелась на осколки, вспыхнула или разрядила запасённую энергию в тело носителя, что и привело к смерти.

Заменённые и добавленные конечности (например, механодендриты) могут делать только то, что носитель уже умеет. Например, персонаж с медицинским механодендритом должен иметь умение Медика, чтобы использовать преимущества, предоставляемые конечностью.

Обратите внимание, что бонусы и штрафы относятся только к проверкам, выполняемым при помощи бионической конечности. Персонаж, имеющий две бионические конечности не получает двойного бонуса, но может выбрать, бонус какой из них он использует.

Бионическая рука

Обычная версия этой системы полностью повторяет функции человеческой руки, сохраняя силу, ловкость и осязание.

Низкокачественная версия уменьшает Ловкость в два раза, в тех случаях, когда важны точность и сноровка. Вы так же получаете штраф -10 к проверкам НР и НС при использовании такой руки.

Хорошая бионическая рука даёт бонус +10 к проверкам Ловкости, когда требуется утонченная манипуляция (например, Ловкость Рук) и прибавляет +10 к проверкам Силы при использовании этой руки.

Бионическая локомоция (нога, бедро, таз и т.д.)

Обычная двигательная бионика должна быть полностью интегрирована в спинной мозг и нервную систему, чтобы правильно функционировать. Базовые модели справляются со своей задачей без каких-либо ухудшений обычных двигательных функций.

Низкокачественная версия уменьшает Рейтинг Движения персонажа в два раза (округляя в большую сторону). Вдобавок, если персонаж бежит, он должен пройти проверку Ловкости или упасть в конце движения.

Хорошая версия системы предоставляет талант Спринт. Помимо этого, она даёт бонус +20 к проверкам, связанным с прыжками.

Бионическая дыхательная система

Обычные бионические лёгкие и имплантированная дыхательная система повторяют функции человеческих лёгких и снабжают тело кислородом. Оснащённый ими персонаж получает бонус +20 к проверкам Выносливости при сопротивлении воздушным токсинам и газовому оружию.

Низкокачественные бионические лёгкие предоставляют те же преимущества, что и обычные. Однако, они так громко хрипят, что персонаж получает штраф -20 ко всем проверкам Тихого Движения. Недостаточная подача кислорода в организм приводит к тому, что все проверки, связанные с большой физической активностью увеличиваются на один уровень Сложности.

Хорошие бионические лёгкие представляют собой полную систему жизнеобеспечения (если по какой-либо причине носитель перестанет дышать, они продолжат снабжать кровь кислородом), а их наличие может быть незаметным, если это предусмотрено конструкцией.

Имплантируемые системы

Ниже описаны некоторые из наиболее распространённых бионических и кибернетических имплантатов, призванных улучшать или спасать человеческие тела. Имплантаты обычно дают людям новые способности или позволяют встроить внешние устройства прямо в тело.

Обратите внимание: Механодендриты – это кибернетические конечности, обычно крепящиеся к спине или плечам. Максимальное число механодендритов, которое может быть установлено персонажу, равно бонусу его Выносливости.

Аугер-массивы

Эти имплантаты дублируют эффекты сенсорных систем, чьи функции лежат за пределами обычных человеческих органов чувств. В любом случае их использование требует сосредоточения и Полудействия.

Обычная система работает в точности, как переносной ауспик (см. стр. 158).

Низкокачественная система может сканировать только в одном спектре (тепло, радиация или электромагнитные волны), и её дальность действия ограничена 20-ю метрами.

Хорошая система работает как полноценный ауспик, а также позволяет перебрасывать проверки, основанные на Восприятии при использовании её функций.

Дополнительные органы чувств

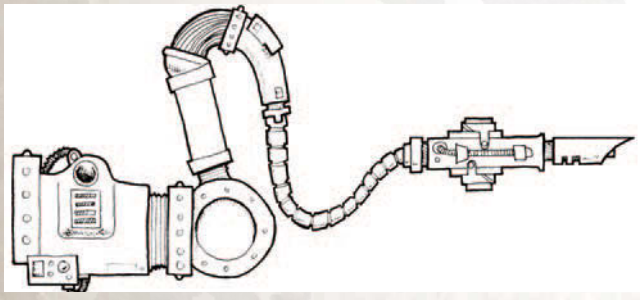
Данная, весьма обширная, категория может включать в себя дополнительные слуховые и обонятельные рецепторы, детекторы атмосферного давления, сонары и многое другое в зависимости от желаемого типа имплантата. Они могут работать совместно с существующими бионическими или даже естественными органами чувств. Такие имплантаты предоставляют талант Обострённые чувства для одного из чувств (зрение, обоняние и т.д.).

Зловещий глаз

Легендарная археотеховая модель бионического глаза, в которую, в ущерб части обычных функций зрительного имплантата, встроено крохотное лазерное оружие. Каждый зловещий глаз передается от реципиента к реципиенту в течение веков или даже тысячелетий, и после смерти текущего владельца возвращается Культу Машины. Легко представить, насколько сильное впечатление он производит во время торговых переговоров с членами примитивных общин. В глаз персонажа с этим имплантатом встроено оружие, аналогичное хеллпистолету с дальнобойностью в 10м. Из зловещего глаза можно стрелять, даже если заняты обе руки. В ближнем бою его можно использовать как пистолет. Ходят слухи, что в зловещий глаз Себастьяна Винтерскейла было встроено более мощное оружие, но он был утерян сотни лет назад.

Стрелковый механодендрит

Этот крепкий наплечный механодендрит предназначен для самообороны. Эта двухметровая конечность увенчана прекрасным лазерным пистолетом, изготовленным Адептус Механикус. Данное оружие считается лазпистолетом с модификацией Компактный. Владелец может выстрелить из стрелкового механодендрита в качестве Реакции в течение Раунда, или для атаки в свой ход как Полудействие, однако, эта конечность может стрелять только один раз за Раунд. При расчёте используется полная величина НС. Обратите внимание, это оружие не оснащено оптическими прицельными приспособлениями. Чтобы использовать этот имплантат, необходимо обладать талантом Использование Механодендритов.



Бионическое сердце

Параноики (или предусмотрительные личности) иногда желают заменить свою хрупкую плоть более прочными материалами. Легкое броневое покрытие бионического сердца обеспечивает последнюю линию обороны. Чтобы увеличить физические возможности владельца, улучшенные модели могут перекачивать кровь быстрее, однако это повышает риск инсульта и других катастрофических последствий, поскольку в таком режиме кровеносная система будет испытывать повышенную нагрузку. Персонаж с этим имплантатом получает +1 ОБ в зоне торса (бонус складывается с любой надетой бронёй) и талант Спринт.

Улучшение Калькулус Логи

Имплантируемый внутренний когитатор, который помогает обрабатывать и хранить информацию. Владелец может быстро обрабатывать стопки инфопланшетов и свитков, легко оперируя такими объёмами данных, с какими не справится обычный человек. Этот имплантат даёт владельцу бонус +10 к любым проверкам Грамотности, Логики и Учёных знаний.

Кортексные имплантаты

Эти системы могут быть использованы для увеличения возможностей мозга, или восстановления его серьёзных повреждений.

Обычные кортексные имплантаты используются для частичного приведения парализованных или лиц с повреждениями мозга к нормальному состоянию. При лучшем результате персонаж навсегда теряет по 1к10 очков от Навыка Стрельбы, Навыка Рукопашной, Ловкости, Интеллекта и Общительности. Вдобавок, он получает 1к10 очков Безумия.

Низкокачественные кортексные имплантаты восстанавливают функции мозга, но уничтожают личность и воспоминания субъекта, превращая его в сервитора, а потому непригодны для игровых персонажей.

Хорошие кортексные имплантаты нечасто встречаются даже среди Механикус, а их создание – практически забытое искусство. Они дают черту Нечеловеческий Интеллект (x2) (см.стр. 428) и, вдобавок, выполняют все функции когитаторной системы. Однако, персонаж с таким имплантатом получает 1к10 очков Безумия.

Черепная броня

Эта аугметика покрывает или заменяет большую часть черепа слоями пластали и геля-наполнителя для более эффективной защиты головного мозга от сотрясения и других травм. Персонаж с этим имплантатом получает +1 ОБ в зоне головы (бонус складывается с любой надетой бронёй).

Кибернетические органы чувств

Можно искусственно продублировать зрение, слух, осязание, вкус или добавить более эзотерические чувства.

Обычные системы, хоть и выглядят искусственно и громоздко, могут более или менее адекватно дублировать приблизительный спектр человеческих органов чувств и не имеют никаких игровых эффектов.

Низкокачественные киберчувства представляют собой посредственную имитацию настоящих органов чувств (слух может быть затруднен статическим шумом, зрение – получать монохромное изображение низкого разрешения и тому подобное). Персонаж с такой системой получает штраф -20 ко всем проверкам, зависящим от этого киберчувства.

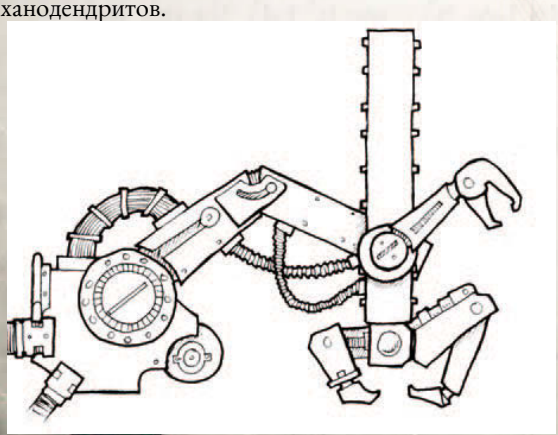
Хорошее киберчувство даёт талант Усиленные Чувства к данному замененному чувству, а также бонус +20 к проверкам на сопротивление атакам против этого чувства (оглушающий звук, ослепляющая вспышка и т.п.). Обычные и хорошие кибер-глаза могут включать в себя увеличивающие линзы (считаются как оптический прицел, подробное описание содержится на странице 148), полноценный фото-визор и/или системы, дающие черту Ночное Зрение (см. стр. 425). Аналогично, обычный или хороший кибер-слух может включать в себя встроенную микро-бусину.

Локационная матрица

Микрокогитаторы, имплантированные в основание черепа, позволяют владельцу быть в курсе направления на магнитный север, своего местоположения в пределах нескольких метров, относительной скорости, высоты, времени суток, и другой ценной информации. Однако чтобы извлечь выгоду из этих знаний, владельцу необходимо при этом иметь доступ к картам и другой информации о планете. Понимание того, что вы находитесь в конкретной точке на поверхности планеты, не имеет почти никакого смысла, если вы не знаете, что находится за соседним холмом, или не представляете, куда вам нужно идти.

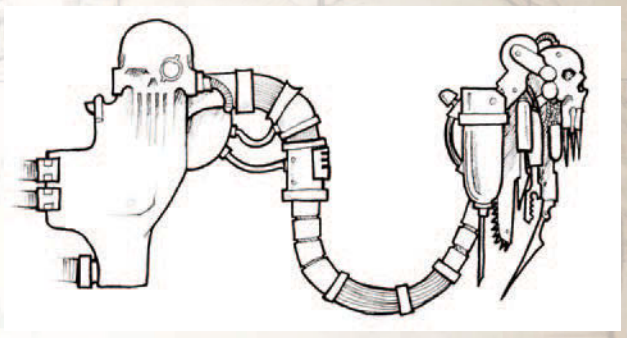
Механодендрит-манипулятор

Этот мощный наплечный механодендрит предназначен для подъёма тяжестей и управления промышленными механизмами. Эта конечность из керамита и стали может вытягиваться на 1.5 метра. Использование механодендрита-манипулятора даёт бонус +20 к проверкам Силы. Механодендрит снабжен двумя сжимающими и дробящими клешнями. В качестве Свободного действия персонаж может с их помощью ухватиться за подходящую точку опоры, чтобы надёжно закрепиться на подъёмнике, грузовом кране и т.п. Помимо всего этого, персонаж может использовать манипулятор как дубину. Он считается примитивным оружием и наносит 1к5+2 Ударного урона. Манипулятор невозможно использовать для выполнения аккуратных манипуляций, например, им невозможно набирать код на клавиатуре или держать хрупкий предмет. Чтобы использовать этот имплантат, необходимо обладать соответствующим талантом Использование Механодендритов.



Медицинский механодендрит

Эта гибкая двухметровая конечность предназначена для оказания медицинской и хирургической помощи в полевых условиях. Она даёт бонус +10 к проверкам Медики. Медицинский механодендрит оснащён шестью инъекционными шприцами, каждый из которых может быть наполнен одной дозой препарата. Препараты приобретаются отдельно. Помимо этого для оказания первой помощи он снабжен хирургическим сшивающим аппаратом, с помощью которого можно остановить Потерю Крови за Полудействие. Маленький цепной скальпель уменьшает Сложность ампутации конечности до Серьёзной (+0). Он может быть использован как импровизированное оружие, наносящее 1к5 Режущего урона. Также медицинский механодендрит можно использовать, чтобы получить +10 к проверке Допроса. Механодендрит может быть установлен на плече или груди. Чтобы использовать этот имплантат, необходимо обладать соответствующим талантом Использование Механодендритов.

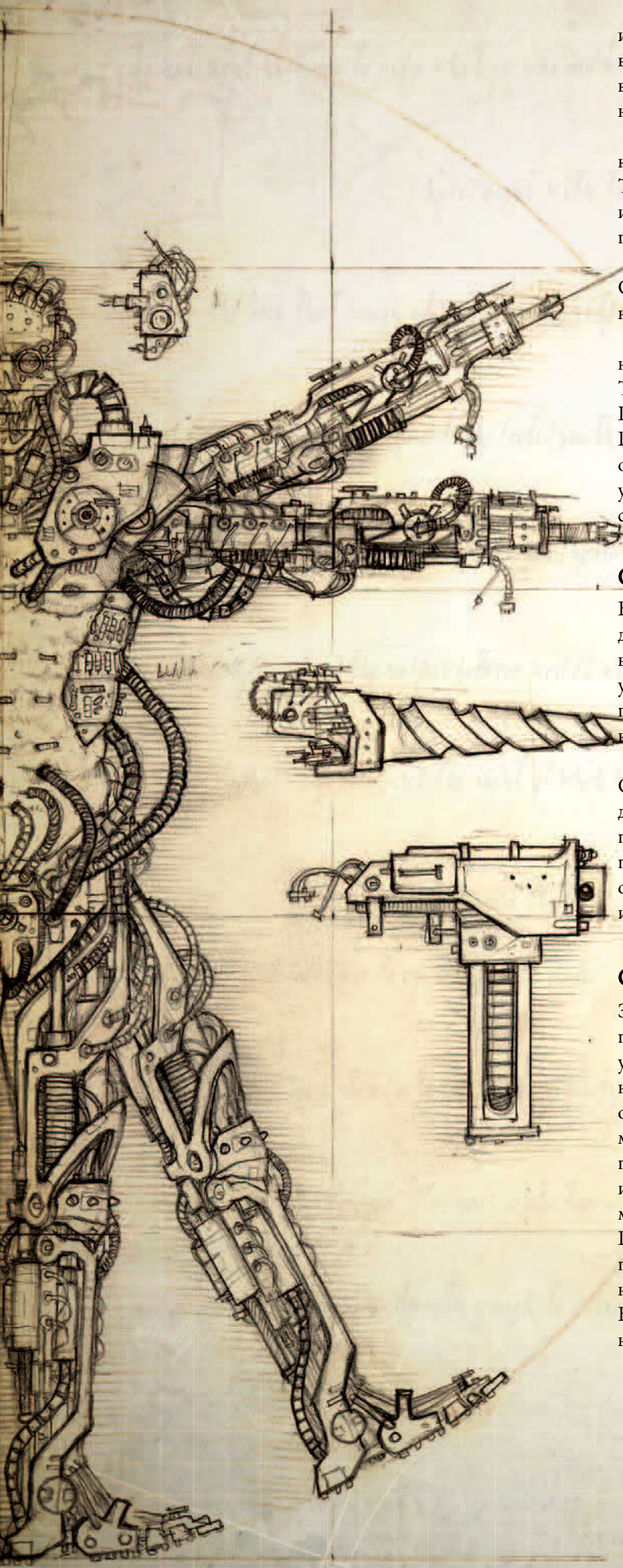


Запоминающий имплантат

Запоминающий имплантат представляет собой хранилище данных и комплект пикт-камер (зачастую являющийся бионической заменой обоих глаз) и предназначен для записи информации об увиденных людях или событиях. Полученную информацию можно воспроизводить повторно или накладывать поверх изображений людей или мест, которые владелец видит сейчас. Этот имплантат – инструмент историков, летописцев и распорядителей церемоний. Также им пользуются торговцы и представители знати, желающие за столом переговоров иметь перед глазами секреты своих соперников. Запоминающий имплантат даёт бонус +10 к проверкам Ремесла (Летописец). Помимо этого он предоставляет бонус +10 к другим проверкам в тех социальных ситуациях, в которых записанная информация может быть ценной или иметь некоторое влияние. Имплантат также даёт владельцу талант Вспомнить Все, если у него нет такового.

Блок мыслеуправления (БМУ)

Эти устройства, также известные как мыслесвязь, позволяют владельцу напрямую взаимодействовать с машинами и технологическими устройствами. БМУ широко используется Адептус Механикус, которые считают её объектом божественной коммуникации. Базовый вариант БМУ имеет единственный позвоночный



или мозговой разъём, в то время как продвинутый вариант, также оснащён запястным щупом-разъёмом (и, возможно, механодендритом с разъёмами) в дополнение к позвоночному разъёму.

Обычная модель не налагает никаких модификаторов на коммуникацию с духами машин и даёт бонус +10 к Техпользованию, Пилотированию и Вождению, при использовании устройств, имеющих возможность подключения по БМУ.

Низкокачественный БМУ требует успешной проверки Силы Воли для использования и налагает штраф -10 на контакты с духами машин.

Хорошая модель предоставляет бонус +10 к коммуникации с духами машин, а также к проверкам Техпользования, Пилотирования, Вождения, Логики, Розыска и НС, при условии наличия интерфейса БМУ. Помимо этого БМУ позволяет владельцу использовать органы чувств любого киберфамильяра под его управлением (такого как сервочереп или ловчий сокол, см. стр. 436) как свои собственные.

Оружейный БМУ интерфейс

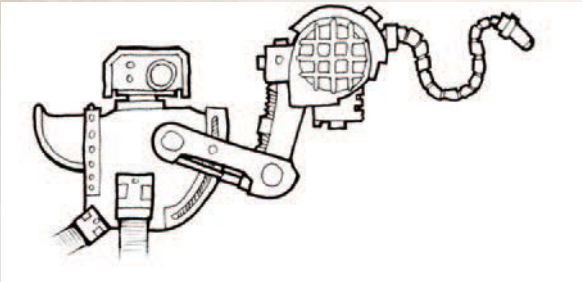
В отличии от более продвинутых систем, обычно доступных только Адептус Механикус, эта упрощенная версия предназначена только для дистанционного управления одним оружием, обычно закрепляющимся на плече. Она проще в использовании и популярна у разных военных профессий.

Эта система позволяет владельцу в качестве Свободного действия выстрелить из дополнительного дистанционного оружия (используется полный НС персонажа) вне зависимости от того, какие действия он предпринимает в этот момент. Это дополнительное оружие должно быть подключено по оружейному БМУ интерфейсу и чаще всего закрепляется на плече.

Оптический механодендрит

Этот увенчанный камерой механодендрит повышенной гибкости помогает при обследовании и поиске. Он может удлиняться до трёх метров и сжиматься до толщины карандаша. Он даёт бонус +10 ко всем проверкам, основанным на Восприятии. Установленное на этот механодендрит пикт-устройство позволяет исследовать поверхность на микроскопическом уровне, и может использоваться как оптический прицел. Помимо этого механодендрит оснащён ИК фонарем и ИК сенсорами. Персонаж использующий такой механодендрит не получает штрафов в темноте и ночью получает бонус +20 к проверкам Восприятия, основанным на зрении. Вдобавок ко всему, механодендрит оснащён фонарем, который может светить любым цветом по прихоти

хозяина. Этот механодендрит может крепиться на плече или груди. Чтобы использовать этот имплантат, необходимо обладать соответствующим талантом Использование Механодендритов.



Дыхательные фильтры-имплантаты

Они имплантируются в лёгкие и могут отфильтровать большинство токсичных газов и вдыхаемые частицы вещества, облегчая дыхание в сильно загрязненной атмосфере. Этот имплантат позволяет игнорировать любые вдыхаемые токсичные газы и атмосферные загрязнения.

Писчие зубья

Рука ниже локтя заменяется специализированными чувствительными инструментами, идеально подходящими для перелистывания страниц, автописьма, манипуляций с инфопланшетами и других действий, бесценных для мудрецов. Несмотря на несколько пугающий внешний вид, они ценятся учеными мировульев и лексмеханиками. Этот имплантат даёт бонус +10 ко всем проверкам умений Расследования.

Подкожная броня

Тонкие панцирные пластины, вживляемые под кожу, обеспечивают дополнительную защиту. Хотя подкожная броня не выглядит так впечатляюще, как другая аугметика, и может причинять некоторый дискомфорт, она очень надёжна. Этот имплантат даёт +2 ОБ в зонах торса, рук и ног. Этот бонус складывается с любой надетой бронёй.

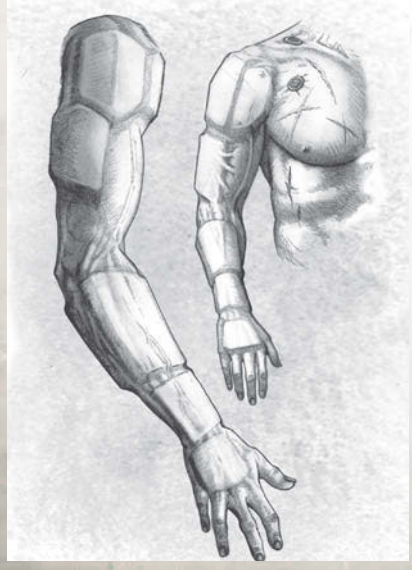


Таблица 5–16: Кибернетика

Название	Доступность
Аугер-массивы	Редкое
Дополнительные органы чувств	Редкое
Зловещий глаз	Почти Уникальное
Стрелковый механодендрит	Очень Редкое†
Бионическая конечность	Скудное
Бионическая локомоция	Скудное
Бионическая дыхательная система	Редкое
Бионическое сердце	Редкое
Улучшение Калькулус Логи	Очень Редкое
Кортексные имплантаты	Очень Редкое
Черепная броня	Скудное
Кибернетические органы чувств	Редкое
Локационная матрица	Редкое
Механодендрит-манипулятор	Очень Редкое†
Медицинский механодендрит	Очень Редкое†
Запоминающий имплантат	Редкое
Блок мыслеуправления (БМУ)	Редкое
Оружейный БМУ интерфейс	Редкое
Оптический механодендрит	Очень Редкое†
Дыхательные фильтры-имплантаты	Редкое
Писчие зубья	Скудное
Подкожная броня	Очень Редкое
Пересаживаемые синтетические мышцы	Редкое
Сервисный механодендрит	Очень Редкое†
Пустотная кожа	Скудное
Имплантат-волитор	Редкое
Вокс-имплантат	Скудное

† Некоторые кибернетические системы разрешены только членам Адептус Механикус, хотя иные еретеки рискнут вызвать гнев Культа Машины и установить грубые версии этих систем недостойным, за соответствующую плату.

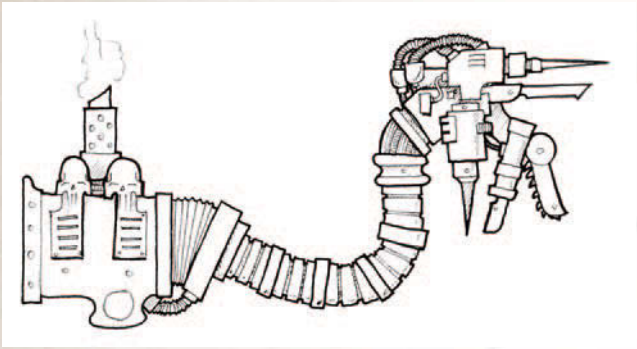
Пересаживаемые синтетические мышцы

Искусственно выращенная сверхплотная мышечная ткань, дополненная синтетическими волокнами, имплантируется в существующие группы мышц для увеличения их силы. Обычный вариант этого имплантата даёт +1 к Бонусу Силы. Синтетические мышцы лучшего качества дают черту Нечеловеческая Сила (x2), но налагают штраф -10 на все проверки Ловкости из-за деформации структуры тела.

Инструментальный Механодендрит

Эта двухметровая конечность содержит множество различных инструментов и насадок, призванных помогать техножрецу в его священных обязанностях. Этот механодендрит считается комбиинструментом, дающим бонус +10 ко всем проверкам Техпользования. Конечность также оснащена шестью инъекционными шприцами, которые могут содержать дозы священной смазки (священная смазка приобретаются отдельно). В дополнение к этому, конечность содержит электрическое кадило, которое может обдувать дымом ладана особенно

проблемные неисправности. Кадило генерирует один «заряд» дыма за пятнадцать минут. Как Полудействие его можно использовать в рукопашной схватке, чтобы отвлечь противников и затруднить их дыхание, что налагает штраф -5 на проверки НР всех живых существ в радиусе двух метров на протяжении одного Раунда. Если кадило активно, все проверки Восприятия, направленные на обнаружение персонажа с этим механодендритом по запаху, получают бонус +10. Помимо этого механодендрит оснащён резаком. Он считается ножом с качеством Защитный и модификацией монозаточка. Чтобы использовать этот имплантат, необходимо обладать соответствующим талантом Использование Механодендритов.



Пустотная кожа

Внутренние слои кожи усиливаются синтетическими волокнами и обрабатываются укрепляющими химическими составами, позволяющими увеличить время нахождения в открытом космосе до наступления негативных последствий. Химические составы также снижают вред, наносимый космической радиацией. Пустотная кожа позволяет переносить урон от нахождения в открытом космосе в течение дополнительных 1к10+3 раундов сверх обычного.

Бионика и качество

Качество отдельных бионических частей должно влиять как на игровую механику, так и на ролевую составляющую. Например, бионика низкого качества может выглядеть как грубая явно заметная аугметика, которая постоянно щелкает, жужжит, скрипит или истекает какими-то жидкостями. С другой стороны, бионика хорошего качества может быть настолько незаметной, что её почти нельзя различить невооружённым глазом. Бионика лучшего качества, скорее всего, является настоящим произведением искусства. Обычно она покрывается золотом и медью, и являет собой образец продвинутой и совершенной конструкции.

Вживление бионики и имплантатов

Вживление имплантатов и бионики доступно только тогда, когда персонаж имеет доступ к необходимым ресурсам и к умелому специалисту, способному их установить. Обычно это возможно только в хорошо оснащённых медицинских учреждениях на мирах с очень развитыми технологиями.

Если персонаж может найти врача, способного установить бионику или имплантат, тогда процесс займёт не меньше чем 2к10 дней, минус один день за каждое очко бонуса Выносливости (до минимума в один день). Решение о сложности вживления бионики или имплантата принимает МИ. Он может решить, что при наличии достаточного времени, в достаточно продвинутом учреждении процесс проходит автоматически, либо может сделать за врача серию проверок Медики и Техпользования, провалы которых могут привести, к примеру, к постоянной травме или к Потере Крови (смотрите **Главу IX: Игровой Процесс**, стр. 289).

Имплантат-волитор

Субъект имплантации подвергается черепной хирургии, в ходе которой устройство подключается к нейронам мозга, а нервы подвергаются искусственной маршрутизации. Субъект может быть принужден не раскрывать определённую информацию, оставаться в пределах заданной области или выполнять определенные задачи. Если он будет сопротивляться принуждению (или будет вынужден ослушаться), то его мозг отключается, и субъект впадает в беспамятство (или погибает, в зависимости от модели волитора). Многие телохранители получают эти имплантаты в рамках своих служебных обязанностей.

Вокс-имплантат

Этот имплантат представляет собой вживляемую микро-бусину, чаще всего настроенную на частоту корабля.

VI

Psychic Powers

- Виды псайкеров
- Психические способности
- Применение психических техник
- Телепатия
- Предсказание
- Телекинез

Глава VI: Психические техники

«Слепота – вот та цена, которую я заплатил за священное прикосновение Бога-Императора, но я вижу больше, чем ты можешь себе представить. Я вижу удивительные бесчисленные миры, которые вращаются за гранью разумного. Я вижу цвета и знаки, которые расплавили бы твой мозг, если бы ты лишь мельком взглянул на них. Я вижу... Их, рыщущих в пространстве между реальностями в вечной жажде, тех, чьи когти вечно скребутся в попытках пробраться внутрь моего разума. Нет, это ты по-настоящему слепой, невежественный и беспомощный, словно ребенок в тёмной ночи, окружённый рыщущими волками. Они здесь, прямо сейчас, вокруг нас, но ты не можешь их увидеть. Ночь или день – это не имеет для них значения... они видят тебя и они голодны.»

– уполномоченный астропат Альдус Кол

В Империуме Человека некоторые люди рождаются иными. Достаточно единственной превратности судьбы или случайного искажения генома – и они уже пополняют растущие ряды психически одарённых представителей человечества. Это псайкеры, страдающие от своего благословения и проклятия. Они владеют редким талантом вытягивать силу из варпа, скрытого измерения Хаоса, лежащего за тканью реальности, и преобразовывать её во всевозможные странные и сверхъестественные эффекты. Однако использование этой силы сопряжено с ужасающим риском.

Знают они об этом или нет, но разум каждого псайкера ярко сияет в потустороннем измерении варпа, также известном как имматериум. Эта психическая область, дом для невыразимых сущностей, голодных хищников, что ищут подобные духовные маяки с великим предвкушением. Слабые, незащищённые души – лакомая добыча для обитателей имматериума: чудищ варпа, демонов и чего-то похуже. Неосторожные псайкеры быстро становятся их жертвой, порождения варпа поглощают их разум или используют как врата из варпа в физическое пространство.

На бесчисленных мирах Империума к псайкерам относятся по-разному. На более примитивных планетах их считают шаманами, ведьмами или колдунами. Более образованные общества, как правило, осведомлены о психических возможностях и считают псайкеров «одарёнными» или «отмеченными». Но практически всегда, на всех мирах, их боятся за тьму и хаос, которую они могут ниспослать на окружающих их людей.

Многие считают, что псайкеры олицетворяют собой вульгарное извращение всего, чем является человечество, они вечное напоминание об ужасных силах варпа. Это мнение не лишено основания, так как большинство псайкеров поддаются безумию и пагубному воздействию, часто ценою бессчетного числа чужих жизней. Но те, кто овладевает психи-ческими силами, становятся ценным, хоть и опасным, достоянием Империума.

Виды псайкеров

В 41ом тысячелетии множество необычных людей используют психические силы. Некоторые из них выполняют жизненно важные и уважаемые функции в Империуме, в то время как действия подвергаются гневному порицанию.

Астропаты

Огромный Империум Человека значительно превышает по своим масштабам дальность действия всех обычных способов связи. Астропаты способны передавать и принимать послания через обширные области космоса, хотя сообщения могут опоздать, исказиться или даже потеряться в турбулентном имматериуме. Обладающие подобными силами, они делают то, чего не может никто другой – выходят за пределы времени и пространства, чтобы рассеянные владения человечества продолжили сообщение между собой, несмотря на разделяющую их межзвёздную пустоту. Порой наличие астропата предрешало судьбу целых миров: пали ли они во тьму врагов человечества, или же их население выживало в славном свете Императора. В кошмарных глубинах эмпиреев астропаты слышат людские послания, а иногда и шёпот гораздо худших тварей, преодолевая постоянные опасности для здравомыслия и души, чтобы позволить Империуму функционировать как единое существо. Трудная задача по набору и подготовке астропатов к службе в Империуме возложена на Адептус Астра Телепатика, которая также регулирует, сколько астропатов будет задействовано в тех или иных операциях.

Астропаты рождаются с псайкерским даром; взятые Черными Кораблями Инквизиции и избранные из-за природы своих сил и другим тайным критериям, годы их тренировок и обширной подготовки оканчиваются техномистическим ритуалом, называемым «связывание души с Богом-Императором». Именно этот процесс делает из астропатов тех, кто они есть. Преимущества связывания души в том, что оно позволяет астропатам быть более защищёнными, открывая разум течениям варпа при дальней коммуникации, и отделять правду от психической статики и опасной лжи, нашёптываемой потусторонними существами, а также отправлять свои собственные сообщения в пустоту, чтобы их могли услышать другие ему подобные. Связывание души, однако, не обходится дешево; несмотря на всё могущество избранных кандидатов и их обширную подготовку, не каждый из них выживает или сохраняет здравомыслие. Почти все прошедшие испытание будут навсегда

ослеплены, хотя в большинстве случаев их способности более чем компенсируют этот недостаток – некоторые и вовсе могут никогда узнать, что обладают внушающими беспокойство полностью белесыми глазами, а иногда и пустыми глазницами. Связывание души на фундаментальном уровне объединяет собственные способности психоника с ничтожной долей могущества Императора, которая преобразовывает и защищает псайкера, что отличает астропатов от всех остальных человеческих псайкеров.

Санкционированные псайкеры

Псайкеры, достаточно сильные, чтобы обуздать свои способности, состоят на службе Империума там, где природа их дара или просто чистая разрушительная мощь может оказаться полезна. Их выживание стало возможным благодаря строгому отбору, воспитанию и подготовке, известной как «санкционирование» – процессу, аналогичному обязательному для астропатов связыванию души, однако не столь всестороннему, тщательному и безопасному. Применение санкционирования осуществляется как для отсева слабаков и поддавшихся порче, так и чтобы определить, какое в будущем место займёт псайкер в великом механизме под названием Империум. Кто-то поступит в распоряжение Администратума, другие вольются в огромные имперские военные силы или же станут вассалами Адептус Астра Телепатика, а может быть будут назначены в дома могущественных представителей имперской знати. Также для некоторых агентов с поистине железной волей не является чем-то необычным служить в Святой Инквизиции, где они гораздо менее стесняют мощь своего разума и проходят наиболее устрашающую подготовку. Ходят слухи, что на протяжении тысячелетий жили несколько вольных торговцев-псайкеров, однако такие личности были скорее исключением чем правилом. Техники Схоластики Псайкана могут сильно различаться как в своих целях, так и в проявляющихся эффектах, поэтому и не существует окончательного образа псайкера на службе Императору, многих из которых погубили опасности варпа, человеческие пороки и слабости.

Подробные правила для игры Санкционированным Псайкером находятся в РПГ **Dark Heresy**.

Навигаторы

Наследственные династии этих нелюдей служат Императору и Империуму, используя свою врожденную способность визуально воспринимать предательские отмели и бурные течения варпа при помощи своего «варп-глаза», который зачастую также проявляется в качестве видимой мутации. Они не псайкеры в обычном понимании этого слова, но скорее наследники специально созданной для них способности, истинная природа (и даже обладатели) которой не изучена до конца. Их дар ставит навигаторов в один ряд с другими смотрящими при помощи своих психических способностей в имматериум, но делают они это ради совершенно необычной цели и с остротой, позволяющей активно управлять кораблём в варпе с недостижимым для остальных псайкеров или машин мастерством. Благородные дома навигаторов образовали древний институт, известный как Навис Нобилите, который тесно связан с каждым важным аспектом огромного общества

Империума, от Имперского Флота до Адептус Механикус и разношерстных меркантильных могущественных представителей Имперской Коммерции, дерзких и овеянных дурной славой исследователей неизвестного – вольных торговцев.

Латентные псайкеры

По всему Империуму и за его пределами существуют люди, чьи психические способности, в настоящий момент, не проявляются в полной мере. Они могут заметить какие-то небольшие изменения в собственной удаче, их посещали странные предчувствия или тёмные потусторонние сущности преследовали бедняг наяву. В зависимости от места и окружающего общества их могут расценивать как счастливчиков или проклятых, а может быть, знак варпа на них так и останется незамеченным, и скрытые способности этих людей так и не будут никогда полностью раскрыты, к худу или добру. К несчастью, латентные псайкеры, знают они об этом или нет, ежедневно ходят по лезвию бритвы, ибо неподготовленные души зачастую привлекают населяющих варп вечно голодных тварей, которые, в самом худшем варианте, могут попытаться использовать псиоников как портал в материальный мир. По этой причине имперские властители и Священные Ордосы всегда разыскивают латентных псайкеров – печально известные Чёрные Корабли постоянно курсируют по Империуму, собирая свой урожай.

Жертвы

Чёрные Корабли Инквизиции собирают огромное количество псайкеров во время своих рейсов по Империуму. Большинство найденных ими псайкеров слишком слабы и податливы душой, чтобы противостоять порче варпа. Они передаются в ведение Адептус Астрономика. Эта достойная организация помогает Императору поддерживать Астрономикон, великий психический маяк Терры. Мученики Астрономикона, выжигая самую суть своей души, питают Золотой Трон Императора, посылающий астральный свет, пылающий сквозь варп. Являясь указующим светом, Астрономикон позволяет навигаторам успешно определять направление в варпе. Возможно, тысячи таких мучеников приносятся в жертву Императору каждый день. Большинство людей согласны, что это малая плата за защиту и водительство Повелителя Человечества.

Псайкеры-ренегаты

Псайкеры, которым удалось выжить без имперского санкционирования, и те немногие, кто смог скрыться от властей, а так же те, что родились в беззаконных или изолированных мирах или общинах, существуют вне законов Империума. Большая их часть погибает от опасностей, которые несёт их новое положение, однако некоторым удается выжить, полностью проявив свои силы и получив над ними некоторую степень контроля. Они известны под многими именами: ведьмы, ренегаты, вирды, отродья ада и ещё кое-как похуже; эти псайкеры редко могут сравниться по контролю и психической стабильности с теми, кто имеет имперское санкционирование, однако некоторые из них пугающе могущественны, и их услуги зачастую высоко ценятся теми, кто преследует свои гнусные цели. Осторожный псайкер-ренегат может прожить некоторое время, однако, в конце концов, все равно обрушит погибель на себя и на своих компаньонов, если они достаточно безумны, чтобы попытаться ужиться рядом с ним. В конечном счёте, единственный надёжный способ защитить свою душу – это служить Императору, ренегат же живёт в постоянной опасности, как из-за надвигающейся потусторонней тьмы, так и из-за того, что за ним явится толпа, жаждущая сжечь ведьму.

Схоластика Псайкана

В качестве основного источника обучения всех псайкеров, которые существуют как полноправная часть имперского общества выступает Схоластика Псайкана. От учеников Схоластики ожидается, что они в любое время примут своё болезненно усвоенное поражение и будут следить за любым своим отклонением или искажением и примут смерть от собственной руки, если в этом будет нужда – таково страшное бремя, которое они несут. Их кодекс поведения, который прочно укоренился с самых первых уроков, не прекращает действовать даже после того, как ученик покинет Схолу.

Колдуны

Это те псайкеры, которые посвятили своё тело и душу служению тёмному потустороннему царству – ведьмы варпа, колдуны, одержимые и ещё худшие твари. Эти люди, будь они несчастными жертвами своих собственных даров, повернутыми на власти лидерами культа или садистскими мегаломаньяками, считающими человечество марионетками, которыми танцуют ради их удовольствия – худший ночной кошмар Империума, воплотившийся в ужасную правду. Они – живые проводники варпа, заклинатели демонов и присягнувшие слуги Губительных Сил Хаоса. Силы этих детей тьмы велики и зачастую неуправляемы – подпитываемые от кровопролития, они абсолютно развращены и ядовиты.

Псайкеры-ксеносы

За границами многочисленных анклавов человечества существуют расы чужаков, которые так же имеют своих собственных псайкеров, хотя зачастую и поразительно отличающихся по видам и диапазонам способностей от своих человеческих коллег – от жестокой оглушающей

психосилы орочьих «чудил» до кошмарной пси-мистики загадочных фра'ал. Всё реже встречающиеся варлоки и видящие коварных эльдар известны как самые проницательные и могущественные псайкеры-ксеносы, однако они находятся в плену у своих ритуалов и страха поддаться первородным грехам своей расы. Их мастерство в области псайкерства измеряется веками долгих и острожных тренировок, хотя большинство никогда не достигнет той краткой, ярко пылающей силы столь презираемых ими людей.

Неприкасаемые

Неприкасаемые – люди, не имеющие отражения в варпе. Они не псайкеры, фактически они их полная противоположность. Их присутствие часто действует как глушитель психической активности, ослабляет и даже полностью прерывает её эффекты. Неприкасаемые, подобно псайкерам, имеют собственную градацию «способностей», однако, из-за исключительной редкости, лишь несколько савантов смогли близко их изучить. Странная аура неприкасаемых вызывает у окружающих людей дискомфорт, по этой причине они часто становятся одиночками, изгоями и париями.

Психические способности

Псайкерский дар обычно проявляется в подростковом возрасте, хотя это ни в коем случае не общее правило. В то время как некоторые раскрывают свои способности в очень юном возрасте, другие могут никогда полностью не развить свой дар без какого либо внешнего травмирующего события, которое откроет их связь с варпом. Очень немногие псайкеры достаточно сильны, чтобы без прохождения процесса санционирования противостоять опасностям имматериума, которые являются неотъемлемой частью жизни каждого носителя психического дара. Даже обладающие поистине железной волей должны обучиться использованию своих сил, сопротивлению соблазнам варпа и предотвращению смертельных несчастных случаев из-за неконтролируемой психической мощи. В то время как чистая сила псайкера, как правило, проявляется во время первого полного открытия его сил, постоянные тренировки позволяют ему находить всё новые способы использования и совершенствования своих способностей.

Названия и именования, даруемые разнообразным силам и способностям псайкера, могут различаться от места к месту, но одно можно сказать наверняка: чем мощнее сила, тем реже, даже несмотря на всё разнообразие людского рода, встречается человек, способный ей овладеть, и тем страшнее потенциальная опасность.

Существуют фундаментальные разногласия о том, как систематизировать уровень могущества псайкеров и практика может различаться как между колледжами Схоластика Псайкана, так и между отдельными научными школами. Однако широко принят метод деления на утвержденные Инквизицией группы по мощности чистой силы. От едва теплящегося Омикрона до сотрясающего миры псайкера уровня Альфа, эта система так же широко распространена, как в секторе Каликсида, так и в пространстве Коронус, должным образом давая представление об одержимости силой тех людей, которые стремятся управлять ею.

Начальный Пси-рейтинг

Трансцендентный Астропат (и остальные псайкеры, созданные на правилах, представленных здесь) начинают с Пси-рейтингом 2 и могут увеличивать его, тратя на это опыт (см. **Главу II: Карьерные Пути**, стр. 41).

Психические техники

Описанные в этой главе психические способности разделены на дисциплины. Каждая дисциплина может быть использована несколькими способами, которые псайкеру необходимо познать. Эти способы известны как Психические Техники.

В **Rogue Trader** Трансцендентный Астропат начинает игру с доступом к дисциплине Телепатия и техникой Астро-телепатия. Также во время создания персонажа Астропат может выбрать две другие техники, в процессе игры получает техники через приобретение таланта Психическая Техника (см. стр. 114).

Применение психических техник

Всякий раз, когда псайкер использует психические техники, он подчиняет своей воле варп, питающий его способности. Когда псайкер вытянет достаточно энергии, у него есть шанс вызвать волнения в варпе, которые могут иметь нежелательные побочные эффекты, вплоть до открытия неконтролируемого разлома между реальностью и имматериумом с потенциально фатальными последствиями. Сводя к минимуму количество вытянутой энергии, псайкер может практически устранить возможность проявления этих побочных эффектов, в большинстве случаев.

Когда псайкер использует психическую технику, у него есть выбор, использовать ли Скованную Мощь (половину собственного активного Пси-рейтинга, округляя вверх), Неограниченная Мощь (полный Пси-рейтинг), или он может попытаться использовать Нажим чтобы получить лучшие эффекты на выходе, но увеличивая при этом опасность.

Каждый из этих вариантов влечёт за собой множество последствий. Если псайкер использует технику не на полную мощь, её может быть недостаточно, чтобы достичь желаемых результатов, но если он проявляет Неограниченный психический уровень или выше, то рискует привлечь к себе потенциальное внимание в варпе. В зависимости от используемого уровня, обратитесь к следующей таблице и примените соответствующий результат.

Нажим психических техник

Всякий раз, когда псайкер успешно использует Нажим, он получает фактически повышает Пси-рейтинг вплоть до максимального для Пси-рейтинга той силы, которую хочет использовать.

Астропаты и другие санкционированные псайкеры могут добавить до +3 к их Пси-рейтингу, когда они определяют окончательную силу своей способности.

Другие псайкеры имеют более «глубокую» связь с необузданными волнами варпа и могут прибавить до +4 к их окончательному усиленному результату Пси-рейтинга, однако они подвергаются гораздо большей опасности.

Любой Нажим может дать результат, больший десяти, однако если псайкер может использовать более одного источника, чтобы увеличить Пси-рейтинг, принимается только больший результат.

Пример

Севенрус – Трансцендентный Астропат с Пси-рейтингом 6. Он может с помощью Нажима (Пси-рейтинг +3) поднять свой Пси-рейтинг до 9. Однако Севенрус также обладает странным устройством пси-фокуса – отрубленной головой псайкера класса «Альфа» – это может добавить +2 к его Пси-рейтингу. Однако когда он Нажимает, то может добавить только больший бонус (в данном случае +3).

Фокусировка Мощи

Любое использование психической техники начинается с проверки Фокусировки Мощи. Обычно, Фокусировка Мощи – это проверка характеристики (обычно Силы Воли) или умения (обычно это Психонаука). Чтобы успешно активировать технику, псайкер должен пройти этот проверку – сделать бросок равный или меньший по значения характеристики или умения, таким же образом как и любую другую проверку.

Псайкер при прохождении проверки Фокусировки Мощи прибавляет +5 к своей характеристике за каждый уровень его активного Пси-рейтинга. Имейте ввиду, что активный Пси-рейтинг может отличаться от обычного, в зависимости от того используется ли техника на Скованном уровне, Неограниченном уровне или Нажиме, или же на него воздействуют другие игровые эффекты.

Нечеловеческие характеристики и психические техники

Существа и персонажи с Нечеловеческой Силой Воли могут стать поразительно могущественными псайкерами. Они могут прибавить множитель к их Пси-рейтингу или приплюсовать его к степеням успеха во Встречных проверках психических сил (как при проявлении, так и при сопротивлении им).

На Скованном уровне псайкер считает свой Пси-рейтинг как половину обычного рейтинга (округляя вверх) во всех случаях активированных техник. Но при этом не важно, какой выпал результат – он не сможет вызвать Психический Феномен.

На Неограниченном уровне псайкер использует свой обычный Пси-рейтинг для всех активированных техник. Если ему выпадает дубль (11, 22, 33 и так далее) в проверке Фокусировки Мощи, он вызывает Психический Феномен и должен сделать бросок по таблице Психических Феноменов (см. стр. 178).

При Нажиме псайкер использует свой Пси-рейтинг как нормальный и +3 (в случае санкционированных псайкеров) или +4 (для ренегатов и колдунов) для всех активированных техник. Псайкер всегда проявляет Психический Феномен и должен сделать бросок по таблице Психических Феноменов (см. стр. 178), добавляя +5 за каждый +1 Пси-рейтинг, использованный для активации техники.

Если проверка Фокусировки Мощи – Встречная, для активации техники псайкер должен успешно пройти проверку и получить больше Степеней успеха чем хотя бы один из его противников.

Если псайкер используя технику на Неограниченном уровне, проваливает проверку, но получает на ней дубль, то всё равно создаёт Психический Феномен. При результате 91 и выше, проверка Фокусировки Мощи всегда провалена.

Таблица 6-1: Психический уровень

Тип Псайкера	Скованный (Пси-рейтинг/2)	Неограниченный (Пси-рейтинг)	Нажим (Пси-рейтинг от +1 до +3/+4)	Поддержание нескольких Пси-сил
Астропаты и другие Санкционированные Псайкеры	Сделайте проверку Фокусировки Мощи, поделив Пси-рейтинг пополам. Психический Феномен вызвать невозможно	Если у псайкера выпадает дубль во время проверки Фокусировки Мощи, сделайте бросок по таблице Психических Феноменов (см. стр. 178)	Сделайте проверку по таблице Психических Феноменов и добавьте +5 к результату за каждый бонус +1 к Пси-рейтингу, до максимума +3/+15	+10 ко всем броскам по таблице Психических Феноменов, за каждую силу уменьшите Пси-рейтинг на 1
Псайкеры-ренегаты и Колдуны	Сделайте проверку Фокусировки Мощи, поделив Пси-рейтинг пополам. Психический Феномен вызвать невозможно	Если у псайкера выпадает дубль во время проверки Фокусировки Мощи, сделайте бросок по таблице Психических Феноменов (см. стр. 178) и добавьте +5 за исп. Пси-рейтинг	Сделайте проверку по таблице Психических Феноменов и добавьте +10 к результату за каждый бонус +1 к Пси-рейтингу, до максимума +4/+40	+10 ко всем броскам по таблице Психических Феноменов, за каждую силу уменьшите Пси-рейтинг на 1

Пример

Трансцендентный Астропат Кейтис Маджам имеет Силу Воли 45 и Пси-рейтинг 5. При использовании его псайкерских сил на Неограниченном психическом уровне, проверка Фокусировки Мощи для Силы Воли Кейтиса будет успешной, если он выкинет меньше 70 (Сила Воли 45 + Пси-рейтинг 5x5)

Поддержание нескольких сил

Псайкер может со штрафом поддерживать сразу несколько сил. Поддержание двух сил уменьшит фактический Пси-рейтинг на 2. Поддерживание 3 уменьшит Пси-рейтинг для всех сил на 3 и так далее. За это не нужно делать дополнительных бросков, однако если Пси-рейтинг данной силы упадет до нуля, то её невозможно будет поддерживать, и её действие закончится.

Если персонаж подвергается Психическому Феномену, сохраняя при этом несколько активных сил, дополнительная энергия, которую он должен направлять скорее всего выйдет из-под контроля тем или иным образом, прибавляя +10 к результату броска за каждую поддерживаемую силу.

Кумулятивные эффекты

Модификаторы, Бонусы характеристик и другие улучшения, создаваемые Психическими техниками, не суммируются – используется только большее значение.

Расстояние и линия видимости

Если в описании не указано обратного, то психические техники, направленные непосредственно против другого лица, требуют, чтобы псайкер видел или каким-то другим образом «знал» о местоположении цели его способностей, кроме того цель должна находиться в пределах действия силы.

Астропаты и защита связывания души

Астропат имеет некоторую степень защиты, которую даёт уникальный процесс связывания души с Императором – ритуал, который лишь немногие псайкеры могут надеяться пройти. Трансцендентный Астропат получат +20 к Силе Воли, когда он сопротивляется Одержимости, к любой Встречной проверки Силы Воли против демона и любой другой проверки на Силу Воли на сопротивление ко всем талантам, Психическим Силам, особым способностям или другим эффектам, исходящим от демона. Когда Трансцендентный Астропат совершает бросок на Опасности Варпа, то бросает дополнительный к10 и может отбросить один куб в пользу более благоприятного результата.

Встречные проверки и несколько целей

Когда психическая техника применяется против нескольких целей, каждая из которых должна пройти Встречную проверку, сделайте один бросок для псайкера и каждый индивидуальный бросок за противников, а затем сравните с этим результатом. Для простоты, в случае многочисленных незначительных НИП, проверка может производиться один раз от имени их всех, для ускорения процесса.

Обнаружение Психических техник

Псайкеры чувствуют варп вокруг себя, в том числе течения и вихри, вызванные другими психониками, погруженными в поток Имматериума. Все псайкеры могут пройти проверку Психонауки, когда в их присутствии используются психические техники, чтобы попытаться определить источник (см. **Главу III: Умения** на стр. 90 для подробного описания этого умения).

Психические дисциплины

Множество изменяющих варп разнообразных психических сил, которыми может обладать псайкер, также безгранично, как и человеческое воображение. Примеры могут варьироваться от телепатии – способности устанавливать связь между разумами живых существ – до более редких и оккультных искусств, вроде всеразрушающей психической силы, известной как пиромантия, астральной проекции души, призвания демонов и изменения материи одной своей волей. Все эти способности обычно начинаются с базовой, почти рудиментарной формы силы – первой техники психической дисциплины. С течением времени псайкер может изучить все новые способы тонкого применения своего могущества с гораздо большим разнообразием проявляемых эффектов.

В этой главе подробно представлены три психические дисциплины, которые более всего подходят астропатам:

- **Телепатия** – искусство психической связи, все астропаты обладают этой силой, в некоторой мере она является их краеугольным камнем. Кроме того, эта дисциплина также включает в себя искусство влияния на разум другого человека.
- **Предсказание** – искусство чтения прошлого, настоящего и будущего, именуемое самой распространённой формой силы псайкеров, однако, также самое непостоянное и трудное для интерпретации.
- **Телекинез** – искусство превращения мысли в физическую силу, эта дисциплина позволяет псайкеру использовать свой разум, и как инструмент, так и как смертельное оружие.

Каждый псайкер, использующий правила, представленные в этой Главе, может получать доступ к психической дисциплине так долго, пока он обладает Пси-рейтингом 1 или выше. Максимальное число психических дисциплин, которыми может овладеть псайкер, равняется трем (хотя их может быть и больше в условии особых обстоятельств или по решению МИ).

Каждая дисциплина суть несколько Психических техник, ассоциируемых с ней. Перечисленные здесь техники представляют собой широкий выбор потенциальных возможностей, которые может включать в себя дисциплина; однако есть также множество других сил, описанные где-нибудь в других местах, преподаваемые древними каргами-ведуньями или записанные в рассыпающихся ветхих свитках библиариума дворянского дома.

Психические техники

Базовые техники каждой Психической дисциплины представляют собой первые, грубые способы использования отдельной дисциплины. Телепатия позволяет создавать базовую коммуникацию, однако, например, только одностороннюю. С полным освоением психической техники, псайкер может значительно расширить свои возможности и гибкость его отдельных сил. Многие из более продвинутых техник опираются на базовые умения, тогда они будут указаны в требованиях. Психические техники разделены на Пути, таким образом они представляют разные способы использования психических сил.

Некоторые дисциплины довольно многообразны, такие как Телепатия, которая имеет два Пути техники, представленных ниже; другие же, как правило, более прямолинейные и менее вариативны, например Телекинез.

Стоимость: это число показывает, сколько опыта требуется для изучения техники. Как только псайкер тратит очки опыта для приобретения таланта Психическая Техника, он может изучить одну технику, равную или меньшую по стоимости затраченного опыта из дисциплины, к которой персонаж имеет доступ и может использовать по своей воле.

Требования: некоторые техники требуют, чтобы псайкер знал какие-то другие способности. Псайкер должен обладать техниками (или другими требованиями), перечисленными в этой графе, чтобы изучить эту силу.

Проверка Фокусировки Мощи: большинство техник требуют от псайкера прохождения проверки Фокусировки Мощи, активирующей их. Помните, что дубль при броске этой проверке повлечёт за собой Психический Феномен (см. стр. 178), если сила не была использована при Скованном уровне.

Дальность: психические техники имеют дальность действия в метрах (м) или километрах (км), зависящую от мощи псайкерского Пси-рейтинга (ПР).

Овладение дисциплиной

Как только псайкер выберет 8 психических техник из одной дисциплины, то мастерски овладевает ею, и его Пси-рейтинг на все проявления Скованного уровня за технику из этой дисциплины получает бонус +1. Овладение не даёт ни какого дополнительного эффекта к при Неограниченном уровне или Нажиме. **Базовая техника дисциплины не считается как одна из 8 техник, требуемых для Овладения дисциплиной.**

Пример

Трансцендентный Астропат Кейтис Маджам (Пси-рейтинг 5) овладел Телепатией. Его Ограниченная сила поднялась с 3 (округляя вверх) до 4.

Шкала мощности

Показатель мощи разума псайкера, который влияет на функционирование его техник. Предсказание становится чётче и приносит больше информации, Телепатия позволяет проявлять различные формы коммуникации и так далее. Все описанные эффекты, которые даёт Неограниченный уровень, независимо от Психического уровня (см. Таблицу 6-1: Психический уровень), он проявляет в этот же момент.

Психический Феномен

Когда псайкер глубже погружается в варп для усиления своих способностей, всегда есть шанс, что эмпиреи «вытекут» в нашу реальность – это неизменно разрушительное и страшное событие. Иногда эффекты этого выброса варпа являются уникальными для псайкера, но в основном они также непредсказуемы, как и сам имматериум. Известны многие возможные эффекты, включая мгновенное понижение температуры, призрачные голоса, чувство беспокойства или одновременная гибель всей местной растительности. В очень редких случаях варп полностью прорывается в реальность, и прямые последствия этого куда печальней. Когда псайкер использует свою силу на Неограниченном уровне или выше, то рискует создать Психический Феномен. Смотрите Фокусировку Мощи и Таблицу 6-2: Психические Феномены за подробными разъяснениями.

Сила Судьбы

Трансцендентные Астропаты благословлены связыванием души с Богом-Императором Человечества. Этот процесс, помимо прочих благ, позволяет им тратить Очки Судьбы уникальным образом. При совершении проверки Фокусировки Мощи астропат может потратить одно Очко Силы на увеличения своего эффективного Пси-рейтинга этой проверки на 1. Таким способом Астропат может потратить только одно очко на проверку.

Психические дисциплины

Дисциплина Телепатия

Время активации: Свободное действие
Поддерживаемое: да
Дальность: 10 м * Пси-рейтинг
Проверка ФМ: нет
Шкала мощности: при Пси-рейтинге 1-2 псайкер может только отправлять голосовые сообщения, но не изображения. На Пси-рейтинге 3-4 псайкер может также отсылать визуальные сообщения, но изображения будут чёрно-белыми с размытым, словно во сне, качеством. При Пси-рейтинге 5-6 любые картинки будут чёткими, ясными и цветными, а также в зависимости от обстоятельств могут сопровождаться другими сенсорными ощущениями – звуком, вкусом и так далее. При Пси-рейтинге 7+ псайкер столь могуществен, что любое отправляемое им сообщение на пси-уровне выше Скованного будет лететь словно пуля, если оно не будет тщательно обработано.
Пути техник: Связь, Господство

Базовая техника: Отправка Мысли

Псайкер может отправлять свои мысли в разум окружающих его людей. Это может быть как некоторая группа, так и единственный человек, которого он видит, знакомые ему умы в пределах радиуса его способности, или же псайкер может организовать всеобщее вещание без разбора в каждый разум в пределах определённой области по усмотрению псайкера. Большая часть мыслительных процессов происходит на определённом языке, поэтому если телепатическое сообщение составлено на другом наречии, оно получает штраф -20. Люди, которые не желают открываться для подобной коммуникации, могут пройти Встречную проверку Силы Воли.

Особая сила: Астральная Телепатия

Стоимость: бесплатно (только для Астропатов)
Требования: связывание души с Императором
Проверка ФМ: Сила Воли

После процесса связывания души астропаты способны отправлять и принимать сообщения через огромные расстояния, используя варп в качестве проводника. Применение астротелепатических способностей требует осторожной концентрации, медитации и абстрагирования от реальности, таким образом это не может быть произведено «на ходу», не говоря уже о битве или споре. Передача сообщения через межзвёздные расстояния обычно занимает 1к5 часов (это время может быть откорректировано по усмотрению МИ из-за длины или сложности сообщения).

Таким образом, астропатическая связь отправляет и принимает сообщения, которые сами по себе должны быть надёжно инкапсулированы и зашифрованы, чтобы те не потерялись в варпе, не были бесповоротно искажены или, хуже того, перехвачены. В итоге, отосланные на большие расстояния сообщения зачастую состоят из «пакетов» информации, которые в некотором смысле сродни письмам или кратким записям реального мира, собранными и отправленными в путь в надежде, что его поймают и, быть может, другие астропаты перешлют его дальше, к пункту своего назначения. Этот процесс не мгновенен, однако он всё равно куда быстрее путешествий в варпе: астропатический сигнал пройдёт звёздную систему в пару секунд, субсектор за несколько часов, сектор за часы, а, если он будет достаточно сильным, сегментум за недели и так далее.

Астропатический хор

Астропаты являются бесценным дополнением для любого судна, бороздящего пустоту вдали от населенных планет, космических станций или любого другого транслятора гражданских коммуникаций. Способность астропата отправлять сообщения сквозь межзвёздное пространство делает его присутствие на борту корабля вольного торговца практически обязательным. Тем не менее, вольные торговцы, которые часто исследуют неизведанные регионы, вроде пространства Коронус, зачастую везут с собой не одного прошедшего через связывание души псайкера – астропат под боком может быть очень полезным, когда имеешь дело с непостижимыми ксеносами или примитивными человеческими племенами.

Особенно ценятся наиболее могущественные и опытные астропаты, которые зачастую создают из своих корабельных и флотских собратьев хор, способный отсылать более сложные сообщения и принимать более чёткий психический сигнал. Уникальные способности этих особых псайкеров, известных как Трансцендентные Астропаты, постоянно выручают вольных торговцев.

Таблица 6-2: Психические Феномены

Бросок	Эффект
1-3	**Тёмное предзнаменование**: едва заметный ветерок обдувает псайкера и всех, кто стоит с ним рядом и приносит с собой жуткое ощущение, будто только что где-то в галактике произошло ужасное несчастье.
4-5	**Эхо варпа**: на несколько секунд голоса и другие звуки оставляют эхо, независимо от обстановки.
6-8	**Нечествивая вонь**: воздух вокруг псайкера наполняется чудесным и отвратительным запахом.
9-11	**Разум варпа**: псайкер получает 1 Очко Безумия, ибо его страхи, подозрения и ненависти выплескиваются наружу волной негативных эмоций.
12-14	**Могильный холод**: температура резко падает на несколько секунд, и тонкая корка льда покрывает всё в радиусе 3к10 метров вокруг псайкера.
15-17	**Аура отвращения**: все животные в радиусе 1к100 метров становятся беспокойными и начинают тревожиться; персонажи с Психонаукой могут определить псайкера как причину этого поведения.
18-20	**Червь памяти**: все люди в зоне видимости псайкера забывают нечто банальное.
21-23	**Порча**: еда и питьё в радиусе 5к10 метров портятся.
24-26	**Призрачный ветер**: в течение нескольких секунд вокруг фигуры псайкера завывают ветра, сдувающие лёгкие объекты в радиусе 3к10 метров.
27-29	**Покров тьмы**: на краткий миг (на остаток раунда) область в радиусе 3к10 метров погружается в непроницаемую тьму.
30-32	**Искажённое отражение**: зеркала и другие отражающие поверхности в радиусе 5к10 метров искажаются или лопаются.
33-35	**Украденное дыхание**: всем, включая псайкера, в течение одного раунда перестаёт хватать воздуха и они не могут совершать действия Бег и Натиск.
36-38	**Демоническая маска**: на краткое мгновение псайкер принимает обличие демона и получает Рейтинг Страха 1 до конца Раунда, а так же 1 Очко Порчи.
39-41	**Неестественное увядание**: все растения в радиусе 3к10 метров от псайкера засыхают и умирают.
42-44	**Спектральный шторм**: воющий ветер вырывается из псайкера, приподнимая его в воздух и вынуждая его и всех вокруг него в радиусе 4к10 метров пройти **Простую (+30) проверку Ловкости или Силы** или упасть на землю.
45-47	**Кровавые слёзы**: кровь сочится из камня и дерева в радиусе 3к10 метров от псайкера. Если в области есть картины или статуи, они начинают плакать кровью.
48-50	**Протест земли**: земля внезапно содрогается и все, включая псайкера, в радиусе 5к10 метров должны пройти **Ординарную (+10) проверку Ловкости** или упасть на землю.
51-53	**Пси-разрядка**: статическое электричество наполняет воздух в радиусе 5к10 метров, заставляя волосы стоять дыбом, псайкер освещается сверхестественными молниями.
54-56	**Призраки варпа**: призрачные видения наполняют воздух в радиусе 3к10 метров вокруг псайкера и начинают летать вокруг, завывая от боли в течение нескольких кратких мгновений. Все в этой области должны пройти проверку против Страха (1).
57-59	**Падение вверх**: все в радиусе 2к10 метров вокруг псайкера, включая его самого, поднимаются на 1к10 метров в воздух (так как гравитация на краткий миг исчезает), а затем падают на землю через секунду или две.
60-62	**Вой баньши**: оглушающий вопль раздается по всей области, разбивая стекла и вынуждая всех смертных существ, слышавших его (включая псайкера), пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или оглохнуть на 1к10 раундов.
63-65	**Фурии**: псайкера атакуют невидимые кошмары. Он падает на землю и получает за это 1к5 Ран (Выносливость уменьшает их, однако броня – нет), так же он должен пройти проверку против Страха (2).
66-68	**Тени варпа**: на долю секунды мир меняется в своем обличии и все в радиусе 1к100 метров мимолетно видят сердце варпа. Все в области действия (включая псайкера) должны пройти **Сложную (-10) проверку Силы Воли** или получить 1к5 очков Безумия.
69-71	**Технопрезрение**: все духи машин решительно отвергают вас. Все технические устройства в радиусе 5к10 метров немедленно выходят из строя, всё дистанционное оружие Заедает (см. **Главу IX: Игровой Процесс**), тогда как персонажи с кибернетическими имплантатами должны пройти **Ординарную (+10) проверку Выносливости** или получить 1к5 урона.
72-74	**Безумие варпа**: фиолетовая рябь раздора вынуждает всех существ в радиусе 2к10 метров (за исключением псайкера) впасть в Неистовство на один Раунд и получить 1к5 очков Порчи, если они не пройдут **Сложную (-10) проверку Силы Воли**.
75+	**Опасности варпа**: варп открылся воронкой энергии. Сделайте бросок по **Таблице 6-3: Опасности Варпа** на стр. 181 незамедлительно.

Таблица 6-3: Опасности варпа

Бросок	Эффект
01-05	**Гибберинг**: психер вопит от боли, пока неконтролируемая энергия варпа течёт сквозь его незащищённый разум. Он должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли** или получить 1к5+1 Очков Безумия и быть Оглушённым на 1к5 раундов.
06-09	**Ожог варпа**: неистовая вспышка энергии варпа ударяет в сознание психера, заставляя его пошатнуться. Он получает 1к5 ран и Оглушается на 1к5 раундов.
10–13	**Психическое сотрясение**: от хлопка энергии психер лишается чувств на 1к5 раундов и все в радиусе 3к10 метров должны пройти **Ординарную (+10) проверку Силы Воли** или будут Оглушены на 1 раунд.
14–18	**Пси-взрыв**: сила взрыва подбрасывает психера на 1к10 метров в воздух, и тот обрушивается на землю (смотрите Урон от Падения стр. 305).
19–24	**Опаление души**: сила варпа течёт сквозь тело психера, обжигая самую его душу. Психер не может проявлять силы в течение одного часа и получает 5 Очков Порчи.
25-30	**Заключён**: сила заключает разум психера в бесплотную тюрьму. Психер падает на землю в состоянии кататонии. Каждый раунд после этого он должен тратить Полное действие на проверку Силы Воли. В случае успеха, его разум освобождается и возвращается в тело.
31-38	**Хронологическая несвязанность**: время искажается вокруг психера. Существование персонажа меркнет и возобновляется через 1к10 раундов (или через одну минуту, при использовании повествовательного времени), а также получает 1к5 очков Безумия и перманентное 1к5 понижение Выносливости.
39-46	**Психическое зеркало**: сила психера обращается против него. Разрешите эффект силы обычным образом, но измените цель на психера, вместо прежней. Если эффект силы полезный, он вместо этого наносит 1к10+5 Энергетического урона психеру, а положительный эффект отменяется. Броня не даёт защиты от этого Урона.
47–55	**Шепот варпа**: призрачные голоса демонов наполняют воздух в радиусе 4к10 метров вокруг психера, нашептывая ужасающие секреты и шокирующую истину. Все в области (включая психера) должны пройти **Тяжёлую (–20) проверку Силы Воли** или получить 1к10 очков Порчи.
56–58	**Наоборот**: разум психера выбрасывается из его тела и попадает в тело ближайшего существа или человека. Психер и случайное существо (это не может быть демон, неприкасаемый или другие «бездушные» создания) в радиусе 50 метров обмениваются сознаниями на 1к10 раундов. Это могут быть как собратья-исследователи, так и враги. Каждое существо сохраняет свои НР, НС, Интеллект, Восприятие, Силу Воли и Общительность на время замены, но получает остальные Характеристики нового тела. Если одно из тел будет убито, эффект мгновенно заканчивается. Они получают 1к5 очков Безумия из-за этого нового опыта. Если поблизости нет существ, психер должен пройти проверку Силы Воли или впасть в кому на 1к5 раундов, пока его разум будет бродить по варпу. Он так же получает 2к10 очков Безумия.
59-67	**Тёмный призыв**: Хищник Варпа (см. **Главу XIV: Противники и Чужие**) появляется в реальности в радиусе 3к10 метров от психера на 1к10 раундов или пока не будет убит. Он ненавидит психера и обрушивает свои атаки на глупца, призвавшего его.
68-72	**Разорванная завеса**: воздух дрожит, показывая хихикающих демонов, и калейдоскопическая порча варпа врывается в видимый мир. Все живые существа (включая психера) в 1к100 метрах должны пройти проверку против Страха (3) Варп Шока. Этот эффект длится 1к5 раундов.
73-78	**Кровавый дождь**: разражается психический шторм, накрывающий область в 5к10 метров, в пределах которой все должны пройти **Серьёзную (+0) проверку Силы** или быть опрокинутыми на землю. В дополнение к хлещущим ветрам и дождящей крови, в течении 1к5 раундов проявление любой психической силы автоматически вызывает Опасности Варпа.
79-82	**Катастрофический взрыв**: психер перегружается силой, которая вырывается из него электрическими дугами огромных молний энергии варпа. Все в радиусе 2к10 метров от психера (включая его) получают 1к10+5 Энергетического урона и вся одежда психера, а так же его экипировка и снаряжение уничтожаются, оставляя его на земле голым и дымящимся. Психер не может пользоваться своими способностями в течение 1к5 раундов.
83-86	**Массовая одержимость**: демоны начинают опустошать сознания всех живых существ в радиусе 1к100 метров. Каждый персонаж должен пройти сопротивление, как если бы был атакован техникой Кукловод (см. стр. 186, Интеллект, Общение и Сила Воли атакующего равна 60). Одержимость, если атакующий победил, длится 2к10 Раундов.
87-90	**Сотрясение реальности**: реальность вокруг психера деформируется, и область радиусом 3к10 метров раскалывается: твердые объекты поочередно то гниют, то горят, то замораживаются; всё и вся в этой области получает 2к10 Режущего урона. Хранимые объекты и Неприкасаемые кидают половину этого броска.
91-99	**Потерянный в варпе**: психер должен пройти **Очень Тяжёлую (-30) проверку Силы Воли** или будет затащен демоном с неизвестными намерениями в варп. Психер появляется на обитаемой планете 1к10 недель спустя со смутными воспоминаниями о прошедшем кошмаре. Он получает 4к10 очков Порчи, а также любые возможные осложнения жизни, включая визит Инквизиции. В будущем он должен добавлять к проверкам на Опасности Варпа +10, ибо теперь его тело теперь ещё лучше проводит потусторонние энергии.
00	**Уничтожение**: психер немедленно и окончательно умирает. Кричащего, его засасывает в варп, и больше никто никогда его не увидит или же он абсолютно сгорает в адском пламени. Существует 50% шанс, что там, где он стоял, появится демоническая сущность.

Астропатические станции

Астропатические станции – это техномистические сооружения, которые могут быть найдены на борту крупнейших звёздных кораблей, а также в шпилях и фабриках на важных мирах, созданные чтобы усиливать дар астропатов. Отправление и получение сообщений на станциях даёт астропату следующие преимущества:

Астропатический хор: за каждого ассистирующего астропата в хоре Пси-рейтинг отсылающего астропата на отправку повышается на +1 до максимума в +5. Однако у слабого астропата существует при этом шанс вспыхнуть. Если сигнал отправляется на Усиленном уровне, астропат увеличивает результат на +20 по всем броскам на Психический Феномен и Опасности Варпа.

Рассеивающий улавливатель: +10 к проверкам Психонауки, направленным на обнаружение астральных сигналов.

Гексаграмматическое отвращение: результаты всех бросков на Психический Феномен и Опасности Варпа снижены на -10.

Таблица на следующей странице покажет примерное время, которое потребуется астротелепатическому сообщению чтобы достигнуть пункта назначения, расстояние, которое оно пройдёт, требуемый Пси-рейтинг для отправки и сложность проверки Фокусировки Мощи.

Астропатический «уровень сигнала» – по большому счету это то, как далеко при условии нормального состояния варпа он может быть четко передан при успешной Фокусировке Мощи – это определяется его Пси-рейтингом (см. **Таблицу 6-5: Астротелепатические Сигналы**). После преодоления этого расстояния, если он не будет перетранслирован дальше, сигнал будет резко ухудшаться, получая штраф -20 для трактования за каждое дополнительно пройденное такое же расстояние до тех пор, пока не исчезнет совсем.

Принятие астропатического сообщения, если это намеченная цель и находится в пределах четкого диапазона, потребует от астропата **Ординарной (+10) проверки Психонауки**, когда тот находится в медитации специально для его получения, Серьёзной (+0), если он занимается обычными делами, и Тяжёлой (-30), если он сражается сейчас за свою жизнь или находится в подобных отвлекающих обстоятельствах.

Телепатические техники связи

Мысленная Связь

Стоимость: 300 ОО
Требования: Связь Разумов
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 1км*Пси-рейтинг

При успешной проверке Фокусировки Мощи псайкер может создать постоянное телепатическое соединение Скованного уровня с другим существом. Псайкер должен будет проходить 1к5 **часов Сложную (-10) проверку Фокусировки Мощи**, чтобы создать связь. Если проверка провалена, псайкер должен начать процесс заново. Если она пройдена, устанавливается постоянная ментальная связь. Не надо прилагать никаких усилий, чтобы активировать или поддерживать связь, она срабатывает автоматически, как только псайкер и его цель находятся в пределах досягаемости друг друга, и псайкер хочет вступить в беседу. Псайкер может поддерживать только одну Мысленную Связь за раз. Если цель погибает, соединение разрывается, и псайкер в ответ получает 1к10 очков Безумия. Если псайкер желает, он может расторгнуть связь в любое время, пройдя **Тяжёлую (–20) проверку Силы Воли**.

Телепатическое соединение

Многие силы из этого раздела позволяют псайкеру установить с целью «телепатическое соединение». Это вариант Отправки Мысли, но телепатическое соединение позволяет не только одностороннюю передачу мыслей, а полноценное общение, даже если цель не является псайкером. Возможности телепатического соединения зависят от фактического Пси-рейтинга и аналогичны таковым Отправки Мысли:

- Пси-рейтинг 1-2: только устные сообщения
- Пси-рейтинг 3-4: размытые чёрно-белые изображения
- Пси-рейтинг 5-6: чёткие цветные изображения, плюс иные сенсорные ощущения
- Пси-рейтинг 7+: псайкер (но не цель) посылает сильный точно крик сигнал

Некоторые силы позволяют псайкеру устанавливать телепатическое соединение «Скованного или Неограниченного» уровня. Это относится к действительному Пси-рейтингу персонажа, а не к его фактическому Пси-рейтингу применённому при использовании техники (они могут существенно отличаться). Например, псайкер с Пси-рейтингом 3 установивший «Скованное телепатическое соединение» будет всегда использовать его с Пси-рейтингом 2 (только устные сообщения), даже если при первоначальной установке соединения был использован Нажим +3.

Таблица 6-6: Зондирование Разума

Раунд 1 (контакт)	Псайкер производит первоначальный контакт и получает основную информацию о своей цели, например её имя, настроение, уровень Безумия и данные о его физическом здоровье.
Раунд 2 (поверхностные мысли)	Теперь псайкер может почувствовать самые поверхностные мысли цели, например, то чего она боится или жаждет в данный момент, угрызения совести и так далее. Также псайкер узнает уровень Порчи своего противника.
Раунд 3 (краткосрочная память)	Псайкер получает доступ к воспоминаниям цели за последние 12 часов. Более личная информация субъекта, которую тот держит в секрете, вроде простых паролей или новых постыдных экспериментов, также может быть доступна на этом уровне.
Раунд 4 (подсознание)	Теперь псайкер получает подробную информацию обо всех людях, местах или объектах, которые противник считает важными, и знает, как они соотносятся друг с другом. Верования жертвы, мотивы, личные цели, а так же его ближайшие контакты становятся для псайкера очевидными. Из сознания жертвы могут быть извлечены сложные шифры, также псайкер узнает о главных моментах в жизни цели.
Раунд 5 (обнажение души)	Псайкер может разграбить разум жертвы, если только пожелает. Разум цели теперь для него словно открытая книга – псайкеру доступна любая информация. Также псайкер может использовать эту технику чтобы выявить внедрённые воспоминания или личности.

Духовное Око

Стоимость: 200 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Сила Воли

Эта техника позволяет псайкеру увеличить дальность всей его телепатической связи (за исключением Астральной Телепатии) на 10. Таким образом, обычная Телепатия будет иметь дистанцию в 10км*Пси-рейтинг, Ближняя Телепатия 100м*Пси-рейтинг и так далее.

Связь Разумов

Стоимость: 200 ОО
Требования: нет
Дальность: 1км*Пси-рейтинг

Успешная проверка Фокусировки Мощи позволит псайкеру создавать телепатическую связь Скованного уровня с числом разумов, равным его Бонусу Силы Воли одновременно. Эта техника не требует линии видимости.

Зондирование Разума

Стоимость: 200 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли
Дальность: 1м*Пси-рейтинг

Эта техника позволяет псайкеру слой за слоем проникать в другой разум, чтобы прочитать его основные мысли, как лежащие на поверхности, так и скрытые в глубине.

Полное завершение Зондирования Разума займёт 5 раундов постоянного напряжения. Псайкер должен победить во Встречной проверке Силы Воли чтобы успешно установить принудительную связь с разумом цели. Каждый раунд псайкер всё глубже погружается в сознание субъекта. Если псайкер побеждает во Встречной проверке Силы Воли, он получает некоторую информацию из разума противника, которая зависит от того, какого уровня контакта он достигнул (см. **Таблицу 6-6: Зондирование** Разума). Если псайкер проигрывает Встречную проверку, то Зондированию дан отпор и техника не срабатывает; псайкер получает одну степень Усталости за каждую степень провала. Это не мягкий процесс, но жесткое силовое давление, и цель будет предупреждена, что в его разум собираются опустошить. Однако псайкер сохраняет у себя любое знание, которое он получит за каждый уровень успешного зондирования.

Если псайкер хочет произвести Зондирование втайне от цели, он должен пройти Встречную проверку Силы Воли со штрафом -20 и только при Скованной Мощи.

Хотя успешное завершение Зондирования Разума занимает 5 раундов, требуется только одина проверка Фокусировки Мощи. Провал проверки (или неудача во Встречной) занимает у проявляющего псайкера только один Раунд.

Таблица 6-5: Астротелепатические Сигналы

Время	Дальность	Требуемый Пси-рейтинг*	Базовая сложность**
Немедленно	Орбита	2	Рутинная (+20)
1к5 раундов	Внутри системы	2	Ординарная(+10)
1к10 раундов	Недалеко от системы	3	Серьёзная (+0)
1к10 минут	Далеко от системы	6	Сложная (-10)
1к5 часов	Суб-сектор	10	Тяжёлая (-30)
1к5 недель	Сектор	15	Очень Тяжёлая (-30)
1к5 месяцев	Сегментум	18	Очень Тяжёлая (-30)

** Это минимальный Пси-рейтинг, необходимый для принятия или отправки сигнала на данное расстояние, включает в себя любые усиливающие эффекты, вроде Астропатического хора и так далее.*

*** Это базовая сложность для проверки, которую нужно пройти, чтобы получить или отправить сообщение на данную дистанцию; дополнительные затруднения вроде варп-штормов могут увеличить ее.*

Таблица 6-4: Техники Телепатической связи

Название	Время Фокусировки	Поддерживаемое	Опыт	Проверка ФМ
Астральная Телепатия	Различное	Нет	Бесплатное	Сила Воли
Ближняя Телепатия	Полудействие	Да	100	Сила Воли
Духовное Око	Полудействие	Да	200	Сила Воли
Связь Разумов	Полное действие	Да	200	Сила Воли
Зондирование Разума	Полное действие	Да	200	Встречная Силы Воли
Ужаснуть	Полное действие	Да	200	Сила Воли
Сканирование Разума	Полное действие	Да	300	Сила Воли
Мысленная связь	–	–	300	Сила Воли
Психический Вой	Полудействие	Нет	300	Сила Воли

Сканирование Разума

Стоимость: 300 ОО
Требования: Духовное Око, Зондирование Разума
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 250м*Пси-рейтинг

Псайкер высвобождает свой разум, чтобы проконтактировать и связаться с остальными живыми существами в пределах радиуса действия способности. Эта техника не требует зрительного контакта, но позволяет псайкеру получить представление и информацию об окружающих его сознаниях в пределах действия силы. Те данные, которые получает псайкер при использовании техники, основываются на степенях успеха в проверке Фокусировки Мощи:

Один успех. Псайкер получает примерное представление о сознаниях вокруг него, а также узнает их общее отношение к нему.

Два успеха. Псайкер знает число, примерное местоположение и относительную «силу» разумов внутри области действия, а также может определить тех существ, которые сами являются псайкерами при успешном прохождении **Серьёзной (+0) проверки Психонауки**.

Три успеха. Вдобавок к тому, что тот узнал при двух степенях успеха, псайкер может попытаться установить телепатическую связь с любым разумом внутри области действия.

Четыре и более успеха. Всё, что дают три степени успеха, плюс псайкер может попытаться произвести Зондирование Разума одного из существ в области действия.

Неприкасаемые, неразумные существа (например, сервиторы или роботы) и остальные психически инертные создания невидимы для Сканирования Разума. Также личности с талантом Сопротивление (Психические Техники) дают штраф -10 на проверку Фокусировки Мощи (штрафы за несколько Сопротивлений не суммируются). Остальные устойчивые к психическим силам создания или личности могут быть скрыты от псайкера по решению МИ.

Психический Вой

Стоимость: 300 ОО
Требования: Зондирование Разума
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 5м*Пси-рейтинг

Сконцентрировав всю свою волю в один сокрушительный психический крик, псайкер может покалечить или оглушить противника на расстоянии до 5м*Пси-рейтинг. Псайкер должен пройти проверку Фокусировки Мощи, чтобы поразить свою жертву, нанеся ему 1к10 Ударного урона +1 за каждый фактический уровень Пси-рейтинга. Броня не защищает от этой атаки. Жертва получает штраф -5 к проверки Выносливости при сопротивлении Оглушению за каждый уровень Пси-рейтинга. Если противник проваливает проверку Выносливости, он становится Оглушён на число раундов, равным половине Пси-рейтинга псайкера, округляя вверх.

Ближняя Телепатия

Стоимость: 100 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 10м*Пси-рейтинг

Успешная проверка Фокусировки Мощи позволит псайкеру установить и поддерживать одно телепатическое соединение с другим персонажем при Неограниченном Психическом уровне. Однако использование этой способности не может вызвать Психический Феномен.

Ужаснуть

Стоимость: 200 ОО
Требования: Зондирование Разума
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 5м*Пси-рейтинг

Используя эту психическую способность, псайкер силой врывается в чужой разум и внушает своей жертве первобытный страх и ужасающие видения. Если псайкер прошёл проверку Фокусировки Мощи, жертва поддаётся ужасу, как если бы псайкер обладал чертой Страх (1). Псайкер может увеличить уровень черты Страх на 1 за каждые 3 уровня Пси-рейтинга, который он использует для этой проверки Фокусировки Мощи.

Телепатические техники господства

Повелитель Зверей

Стоимость: 200 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли
Дальность: 5м*Пси-рейтинг

Псайкер может установить рудиментарный контроль над животными. Он может повлиять на количество животных (созданий с чертой Зверь), равное его Пси-рейтингу, и если псайкер проходит Встречную проверку Силы Воли, то животные должны подчиняться его психическим командам. Каждый раунд псайкер может потратить Реакцию чтобы дать одному животному простую команду, например «Ко мне», «Охраняй меня», «Беги», «Нападай» и так далее. Зверь будет в точности действовать последовавшей команде. Если животное испугано, ранено или команда идет вразрез с его природой, то оно может пройти Встречную проверку Силы Воли против псайкера с бонусом +10 чтобы освободиться из-под его контроля. Реакция животного после освобождения широко варьируется и зависит от того, как псайкер относился к зверю.

Принудить

Стоимость: 200 ОО
Требования: Запутать
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли
Дальность: 5м*Пси-рейтинг

Эта техника – следующий уровень навязывания своей воли – позволяет псайкеру заставлять других совершать действия помимо их желания. Псайкер должен сделать Встречную проверку Силы Воли против своей жертвы. Если псайкер побеждает, жертва должна подчиняться его командам. Команды должны быть простыми и выполняться за один раунд, например: «бежать», «упасть», «атакуй ближайшую цель» и так далее. Если команда потенциально суицидальна, то жертва получает +20 к Встречной проверки Силы Воли.

Запутать

Стоимость: 100 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли
Дальность: 1м*Пси-рейтинг

Один из самых простых телепатических трюков, Запутать позволяет псайкеру короткое время скрывать свои намерения и манипулировать другими ради достижения своих целей. Псайкер делает Встречную проверку Силы Воли против жертвы. Если он выигрывает, жертва считает, что псайкер заслуживает доверия и положительно откликается на любое его дружественное действие. Пока псайкер поддерживает эту силу, он получает +30 ко всем проверкам умений Взаимодействия против своей жертвы. Важно отметить, что эта техника не является «контролем над разумом» и псайкер не может принуждать других совершать действия против их собственного решения, заставлять наносить себе вред, как и забывать враждебность со стороны псайкера.

Господство

Стоимость: 300 ОО
Требования: Сенсорная Депривация
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли
Дальность: 5м*Пси-рейтинг

Псайкер получает самую печально известную силу, характерную для ведьм и ренегатов – контролировать чужой разум. Псайкер делает Встречную проверку Силы Воли против своей жертвы. Если псайкер выигрывает, жертва находится под его контролем, словно марионетка. Пока псайкер поддерживает силу, он может разделять Действия между собой и жертвой. Подконтрольная жертва пользуется своими характеристиками, однако, из-за грубого контроля, получает штраф -10 ко всем проверкам за исключением проверок Силы Воли. Любое действие суицидального характера вызовет Встречную проверку Силы Воли, жертва попытается высвободиться из хватки. Дальность Господства считается как для первоначальной проверки, так и для дальнейшего контроля. Псайкер может поддерживать даннцю силу [его эффективный Пси-рейтинг] раундов.

Воодушевить

Стоимость: 100 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 2м*Пси-рейтинг

Псайкер может поддержать своих товарищей, распространяя волны спокойствия и храбрости. Число целей, равное Пси-рейтингу псайкера (включая его), могут незамедлительно оправиться от эффектов Подавления и получить бонус +10 ко всем проверкам Силы Воли, чтобы противостоять Страху. Этот эффект длится, пока цели

Таблица 6-7: Телепатические техники господства

Название	Время Фокусировки	Поддерживаемое	Стоимость	Проверка ФМ
Воодушевить	Полудействие	Да	100	Сила Воли
Запутать	Полудействие	Да	100	Встречная Силы Воли
Повелитель Зверей	Полудействие	Да	200	Встречная Силы Воли
Принудить	Полудействие	Нет	200	Встречная Силы Воли
Сенсорная Депривация	Полудействие	Да	200	Встречная Силы Воли
Господство	Полудействие	Да	300	Встречная Силы Воли
Кукловод	Полное действие	Да	500	Встречная Силы Воли
Перепрограммировать	Полное действие	Да	300	Встречная Силы Воли

Таблица 6-8: Перепрограммирование

Степени успеха	Эффект
1 (Посеять Сомнения)	Псайкер может окутать одно событие или воспоминание в разуме субъекта сомнениями и психическим туманом, что даёт штраф -20 всем попыткам вспомнить касающиеся его факты.
2 (Внедрённая Ложь)	Псайкер может внедрить простую информацию, например неправильное лицо убийцы в разум свидетеля, неправильный пароль или любое другое одно предположение, которое субъект будет вспоминать в качестве точного факта.
3 (Переписанная История)	Псайкер теперь может изменить одно или серию событий, которое недавно произошло с субъектом. Субъект будет истово считать «новую» версию событий правдивой.
4 (Изваяние Синапсов)	Псайкер может заменить одно важное долговременное воспоминание или полностью уничтожить его, потенциально влияя на восприятие всех остальных событий, произошедших на протяжении всей жизни субъекта, и, возможно, изменяя саму его личность.
5+ (Психический Блок)	В дополнение ко всем предыдущим пунктам, псайкер может заложить базовый психический блок, который даст цели бонус +10 к проверке Силы Воли, если тот будет сопротивляться Зондированию Разума. Также он утаивает фальсификацию, проделанную псайкером.

находятся в пределах радиуса действия способности, а псайкер поддерживает эту силу.

Кукловод

Стоимость: 500 ОО
Требования: Господство
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли
Дальность: 1км*Пси-рейтинг

Эта редкая и устрашающая способность является окончательным выражением психического Господства. Псайкер проходит Встречную проверку Силы Воли со штрафом -10 против своей жертвы. Если псайкер побеждает, тело жертвы полностью находится под его контролем. Разум псайкера покидает своё тело и абсолютно подчиняет тело жертвы, в то время как сознание цели витает в кошмарных видениях. Собственное тело псайкера всё это время неподвижно, как если бы он находился в глубоком сне. Псайкер может прекратить действие этой силы в любое время, однако за это он получит 1к5 уровней Усталости.

Одержимая цель сохраняет свои основные физические характеристики (Навык Рукопашной, Навык Стрельбы, Силу, Выносливость и Ловкость), однако его психические характеристики (Интеллект, Сила Воли и Общительность) замещаются на псайкерские. Псайкер, контролирующий тело, может использовать как свои, так и умения жертвы со штрафом -10. Любое действие суицидального характера вызовет Встречную проверку Силы Воли, жертва попытается освободиться из хватки. Однако теперь заместо псайкера штраф -10 получит жертва. Если тело жертвы будет уничтожено, сознание псайкера с силой вышвырнет из умирающего сосуда, и он получит 1к5 Ран, от которых ничто не защитит, а также 1к10 очков Безумия.

Если дистанция между псайкером и жертвой превысит дальность действия техники, то связь будет разорвана, псайкер вернётся в своё тело и получит 1к5 уровней Усталости.

Перепрограммирование

Стоимость: 500 ОО
Требования: Господство, Зондирование Разума
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли
Дальность: 1м

Требующая в высшей степени отточенных умений и богатого опыта, эта техника позволяет псайкеру внедриться в чужой разум и полностью перепрограммировать его содержимое, коварно перестроив его знания и воспоминания так, как он того пожелает. Это может быть как что-то простое, вроде энграммы, предназначенной для запутывания других телепатов, или же нечто более сложное и искусное, вроде полной переделки всей личности и создания «ложного я», в которое несчастная жертва искренне уверует.

Самое краткое проявление этой силы займёт 2к5 раундов. Псайкер должен выиграть Встречную проверку Силы Воли против его жертвы, погружаясь на один уровень глубже в разум цели за каждые две степени успеха. Если победила цель, она отвергает перепрограммирование и не даёт псайкеру закончить процедуру, из-за чего псайкер получает уровень Усталости и не может вновь применять эту технику в течение 1к5 часов. Это грубый процесс, и цель будет знать, что его разум переделывают до тех пор, пока Перепрограммирование не будет успешно закончено; в этот момент жертва забудет про него, ибо это событие будет схоронено глубоко в её подсознании. За каждые 2 уровня используемого Пси-рейтинга псайкер получит +10 бонус ко Встречной проверки Силы Воли. Эффекты Перепрограммирования действуют до тех пор, пока они не будут сняты (см. раздел Опасность Парадокса). Конец этого процесса будет зависеть от того, сколько Степеней успеха набрал псайкер.

Основное Перепрограммирование: обладающий этой силой псайкер может свободно внедрить полностью новую личность, обновлённую память, фальшивый опыт и ненависть с помощью этой способности, если ему будет достаточно времени, усидчивости и бессердечия чтобы сделать это. Однако для этого процесса требуется огромное усердие и внимание к каждой детали, и если

психер не хочет перенапрячься и не ввергнуть жертву в пучину безумия, то Перепрограммирование будет не самым быстрым действием в игре – оно займёт как минимум 2к10 часов.

Опасность Парадокса: разум – сложная штука и перед лицом немилосердной правды или крупных расхождений между фактами и тем, во что его заставили поверить, он может сломать перепрограммирование личности. Если такое событие наступит, по решению МИ, жертва должна пройти **Тяжёлую (–20) проверку Силы Воли**. Если она пройдена, психическое Перепрограммирование ломается. Если проверка провалена, жертва продолжает считать, что внушенное ему и есть правда. В любом случае это психическое перенапряжение наносит субъекту 1к10 очков Безумия.

Сенсорная Депривация

Стоимость: 200 ОО
Требования: Принудить
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли

Дальность: 10м*Пси-рейтинг

Псайкер изучил, как можно заблокировать сообщения, передаваемые чувствами цели. Псайкер делает Встречную проверку Силы Воли против своей жертвы. Если он проходит её, то цель одновременно одолевает глухота, слепота, неспособность ощутить или почувствовать вкус так долго, пока псайкер поддерживает свою силу и ещё 1к5 раундов.

Эта сила также может быть использована как грубое подобие «невидимости», позволяя псайкеру оставаться незамеченным как для зрения, так и для слуха. Псайкер может выбрать число целей, равное его Бонусу Силы Воли и выбрать одно чувство, которое он желает подавить. Это чувство должно быть у каждой цели. Каждая жертва должна сделать бросок на Встречную проверку Силы Воли. Провалившие эту проверку будут считать, что не видели ничего из ряда вон выходящего – информация от их чувств будет успешно заменяться до тех пор, пока псайкер не прекратит поддерживать эту способность.

Таблица 6-9: Предсказательные техники Таро Императора

Название	Время Фокусировки	Поддерживаемое	Стоимость	Проверка ФМ
Психолокация	Полудействие	Да	100	Психонаука
Предзнаменование	Полудействие	Нет	100	Сила Воли
В опасности	Свободное действие	Нет	200	Сила Воли
Авгурия	Полудействие	Да	200	Психонаука
Психометрия	Полудействие	Да	200	Психонаука
Предсказать Будущее	Полное действие	Да	200	Психонаука
Идти по Пути	Свободное действие	Да	200	Психонаука
Благословленный Императором	Свободное действие	Да	300	Психонаука

Дисциплина Предсказание

Время активации: Полное действие
Поддерживаемое: да
Дальность: на себя
Проверка ФМ: Психонаука
Шкала Мощности: при Пси-рейтинге 1-3 псайкер получает туманные и расплывчатые изображения. При Пси-рейтинге 4-6 некоторые видения чище и отчетливее. При Пси-рейтинге 7+ любое видение будет ясным, чётким и в зависимости от обстоятельств станет сопровождаться другими сенсорными ощущениями – звуком, вкусом и так далее.
Пути техник: Таро Императора

Базовая техника: Чтение Ауры

Предсказатель может прочитать ауру человека, неосознаваемую проекцию его души в варпе. Это очень бледная тень, которая есть у большинства существ, и предсказатель может научиться узнавать из этой ауры некую информацию о человеке.

Псайкер может попытаться прочитать ауру любого существа, которого он видит, за Полное действие. Для этого ему нужно пройти проверку Фокусировки Мощи, где каждая Степень успеха даст всё больше информации. Псайкер может поддерживать эту силу только на одной цели. Если он хочет предсказать самочувствие другого существа, то должен заново активировать эту способность.

Если псайкер поддерживает эту силу на какой-то одной цели, то он может увеличить его Степени успеха на +1 за каждый Раунд, причем этот эффект накопительный – до 3 полных Степеней.

Дисциплина Предсказания: техники Таро Императора

Авгурия

Стоимость: 200 ОО
Требования: Предзнаменование
Проверка ФМ: Психонаука
Дальность: 1м

Читая Таро Императора, разложенные на конкретного человека, псайкер может понять, какие проблемы ждут того впереди. Должен быть задан конкретный вопрос, однако он может быть как подробным, например «Что мы должны сделать, чтобы победить ксеносов на Хоре?» или не очень – «Как я смогу получить большую прибыль?». После этого псайкер должен начать читать Таро Императора для субъекта, когда они оба сконцентрируются на заданном вопросе. По прошествии этого времени (обычно 30 минут, однако некоторые ответы интерпретировать придётся дольше), псайкеру нужно совершить проверку Психонауки. За каждые две Степени успеха он получит больше информации. Однако к любому результату бросков по таблице Психический

Таблица 6-10: Чтение Ауры

Степени Успеха	Результат
0	Псайкер получает поверхностное впечатление о цели. Это включает в себя сильнейшие эмоции, которые она испытывает в данный момент, её вид, имеет ли она какие-либо психические силы, и общее представление о его психическом и физическом состоянии (без чисел, просто хорошее, слабое, плохое и так далее). Также он определяет, является ли его цель Неприкасаемым – в таком случае псайкер не получает ни какой информации, включая и эффекты от этой техники!
1	Ко всему вышеперечисленному, псайкер может глубже заглянуть в эмоции цели, что даст ему +10 бонус ко всем проверкам Общительности, направленные на нее при условии, что Предсказание активно. Псайкер также получает лучшее представление о самочувствии цели, включая его текущие Раны и уровень Усталости. Наконец, если цель тоже является псайкером, он проявляющий силу сможет почувствовать её Пси-рейтинг.
2	Ко всему вышеперечисленному, он также может определить очки Безумия цели, в том числе какие странности или безумие её одолевают. Если цель – псайкер, проявляющий силу может определить дисциплину(ы) и техники, которыми цель владеет.
3	Ко всему вышеперечисленному, псайкер может узнать очки Порчи, которые имеет цель. Также псайкер способен определить, является ли аура подлинной или она проецируется каким-то другим способом: технологически, психически, демонически и так далее.

Таблица 6-11: Авгурия

Степени успеха	Результат
0	**Препятствие**: псайкер может определить самое большое препятствие, с которым столкнётся субъект
2	**Страхи**: также псайкер может определить другие недружественные силы, которые могут повлиять на него, их число равно Пси-рейтингу, используемому для этой силы
4	**Надежды**: псайкер может определить лучший выход или инструмент, которым может воспользоваться субъект
6+	**Исход**: псайкер может одной фразой дать совет субъекту о том самом ясном пути развития его вопроса

Феномен, брошенным из-за этой техники, также необходимо прибавить +10.

Благословленный Императором

Стоимость: 300 ОО
Требования: Предсказать Будущее
Проверка ФМ: Психонаука
Дальность: 5м*Пси-рейтинг

На этом уровне умения Предсказания псайкер изучает, как можно узнать сразу несколько исходов от различных выборов и действий, и способен избрать самый верный для них путь. Псайкер должен пройти проверку Фокусировки Мощи. Если она пройдена, то псайкер получает +(5 х эффективный Пси-рейтинг) ко всем проверкам Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы, а проверки Навыка Стрельбы, направленные против него, получают аналогичный штраф. К тому же он может послать предупреждение своим товарищам в радиусе 5м*Пси-рейтинг от него, и дать им знать о грядущих нападениях. Союзники вне радиуса считаются за границей его силы предвидения. Все проверки Навыка Стрельбы против тех, кто был предупреждён, получают штраф -10. Это техника не может быть использована на Скованном Психическом уровне. Применение силы требует Полудействия, но воздействует на всех союзников в радиусе действия силы.

Предсказать Будущее

Стоимость: 200 ОО
Требования: Авгурия
Проверка ФМ: Психонаука
Дальность: на себя

Данная сила демонстрирует возросшую близость псайкера с Таро Императора – его способность давать ответы на вопросы о будущем становится быстрее и точнее. Как и для Авгурии, должен быть задан конкретный вопрос, подробный, вроде «Когда *Миракрушила* вернётся на эту планету?», так и не очень – «Как я смогу получить большую прибыль?». Однако времени на концентрацию нужно меньше – для этой техники достаточно и одной минуты. В конце псайкер проходит проверку Психонауки. Каждые две Степени успеха предоставляют больше информации. Однако к любому результату бросков по таблице Психический Феномен, спровоцированными этой техникой, также необходимо прибавить +10.

Предзнаменование

Стоимость: 100 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: на себя

Вглядываясь на короткое мгновение в будущее, псайкер способен увидеть возможные исходы и потенциальные опасности. До окончания следующего хода псайкер получает бонус +(5 х эффективный Пси-рейтинг) к одному броску на умение. Эта техника не считается поддерживаемой.

В опасности

Стоимость: 200 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: на себя

Пристальнее вглядываясь в ближайшее будущее, псайкер может предвосхитить действия своих противников. До конца следующего хода псайкер получает +(5 х эффективный Пси-рейтинг) бонус (но не более +20) ко всем проверкам Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы. Более того, все проверки Навыка

Таблица 6-12: Предсказать Будущее

Степени успеха	Результат
0	**Препятствие**: псайкер может определить самое большое препятствие, с которым столкнётся субъект
2	**Страхи**: также псайкер может определить другие недружественные силы, которые могут повлиять на него, их число равно Пси-рейтингу, используемому для этой силы
4	**Надежды**: псайкер может определить лучший выход или инструмент, которым может воспользоваться субъект
6+	**Исход**: псайкер может дать два совета субъекту о самом ясном пути решения его вопроса. Это даст субъекту +10 бонус к количеству проверок, равному Пси-рейтингу псайкера, до начала следующего месяца или до тех пор, пока вопрос не решится, если это произойдет раньше

Таблица 6-13: Психообнаружение

Степени успеха	Результат
0	Псакер знает примерное расположение субъекта
2	Псайкер знает точное расположение субъекта и примерно знает, как далеко до него
4	Псакер знает точное расположение субъекта и абсолютно точно знает, как далеко до него

Стрельбы против в него получают аналогичный штраф. Эта техника не считается поддерживаемой психической силой.

Психообнаружение

Стоимость: 100 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Психонаука
Дальность: 1км*Пси-рейтинг

При успешном прохождении проверки Психонауки псайкер может обнаружить и разыскать один объект или человека в непосредственной близости от себя. Псайкер может найти всё что угодно, однако он должен в некой мере иметь представление о предмете поиска. Недостаточно просто прикоснуться к замку и, в попытке разыскать отпирающий его ключ, подумать «Я хочу ключ» – без должного подкрепления своих слов это не сработает. Аналогичным образом, псайкер должен знать в лицо человека, которого хочет отыскать – либо непосредственно, либо через какое-то изображение, картину и так далее, либо он должен знать истинное имя своей цели.

Как только псайкер выберет свою цель, он должен сделать проверку Психонауки, с модификаторами, зависящими от следующих факторов:

- Непосредственное знакомство с целью (хорошо знать субъект или владеть вещью, которую субъект имел при себе в течение долгого времени): +10
- Иметь частицу субъекта (фрагмент вещи, клок волос человека): +5
- Субъект находится в окружении себе подобных (монетка в портмоне, человек в толпе и т.д.): -10
- Субъект находится в пределах 50м*Пси-рейтинг: +5
- Субъект находится более чем в 2км от псайкера: -20

Если псайкер проходит проверку Психонауки, и субъект находится в пределах действия способности, то псайкер получает общее представление его расположения, основанное на количестве Степеней успеха проверки.

Таблица 6-14: Психометрия

Раунды	Результат
10	Псайкер может определить сильнейшие эмоции, связанные с областью или объектом
20	Псайкер может увидеть общие очертания существа, которые испытал эти эмоции
30	Псайкер получает чёткое изображение человека, которые испытал эти эмоции
40	Псайкер способен определить род занятий существа (т.е. Карьеру и Ранг)
50	Псайкер может определить имя существа
+10	Псайкер узнаёт дополнительный факт о существе, определенный МИ

Психометрия

Стоимость: 200 ОО
Требования: Авгурия
Проверка ФМ: Психонаука
Дальность: радиус 1м*Пси-рейтинг

Обучение чтению карт Таро составляет важную часть постижения умения выявлять слова Императора в психических образах. Изучение этой способности позволит псайкеру узнавать больше информации о других по грубым психическим следам, которые те оставляют на предметах и местах окружающей обстановки. В простейшей форме этой силы псайкер может получить общее впечатление от объекта или области за счет поддержания психического контакта и проверок Психонауки. Получение какой-либо большей информации за исключением испытанных здесь сильнейших эмоций требует времени, и чем дольше псайкер остаётся в данной зоне, тем больше данных окажется в его распоряжении. Это время зависит от

чистой силы псайкера, и поэтому он может вычитать из каждого уровня число раундов, равное его Пси-рейтингу. Пример: псайкер с Пси-рейтингом 5 получит первый результат на 5 Раунде, второй на 10-ом и так далее.

Идти по Пути

Стоимость: 200 ОО
Требования: Предсказать Будущее
Проверка ФМ: Психонаука
Дальность: на себя (1м*Пси-рейтинг)

На этом уровне развития умений псайкер изучает, как открывать множественные исходы от различных выборов и действий, а также способен выбирать лучший из них менее чем за один удар сердца. Псайкер должен пройти проверку Фокусировки Мощи. Если он выполнен успешно, псайкер получает бонус +10 ко всем проверкам Навыка Стрельбы и Навыка Рукопашной, а направленные против него проверки Навыка Стрельбы получают штраф -20; эти преимущества доступны на протяжении одного раунда, если псайкер решает не поддерживать эту технику. Также он может увидеть проблески опасности в непосредственной близости от себя на расстоянии 1м*Пси-рейтинг и выкрикнуть предупреждение своим товарищам о грядущей атаке. Союзники вне радиуса находятся за пределами его силы предвидения. Все Дальние атаки против предупрежденных получают штраф -5. Эту технику нельзя использовать при Скованном Психическом уровне.

Дисциплина Телекинез

Время активации: Полудействие
Поддерживаемое: да
Дальность: вплоть до 5м*Пси-рейтинг
Проверка ФМ: Сила Воли/Встречная Силы Воли
Шкала мощности: большая часть шкалы мощности Телекинеза зависит от фактической силы или мощи Психических техник. Тем не менее, при низком уровне Пси-рейтинга (ниже 4), телекинез псайкера будет выглядеть неуверенно – например удерживаемые объекты или люди будут дрожать в воздухе. Но при более высоких уровнях он превратится в твердую как скала психическую мощь.
Пути техник: Телекинетическая Мощь

Базовая техника: Разум превыше материи

Телекинез, это способность передвигать объекты силой воли. Начальный дар псайкера в дисциплине Телекинез имеет несколько применений. Псайкер может поднимать или двигать любой объект, не превышающий по весу 10кг*Пси-рейтинг, в пределах радиуса действия и линии видимости. Объект можно медленно передвигать в пределах дальности действия способности, но двигаются они слишком медленно, чтобы их можно было использовать для атаки. К тому же, это грубое умение поднимать вещи вверх не распространяется на живых существ, ибо любое их движение будет сбивать психическую концентрацию псайкера. Как только на объект перестает действовать Телекинез, он начинает медленно опускаться, касаясь земли, когда последние остатки силы покидают его.

Более мощный подход позволяет поднимать объекты, весящие до 5кг*Пси-рейтинг. Их можно передвигать с большей силой и скоростью, до максимума в 5м*Пси-рейтинг. Чтобы поразить ими цель, псайкер должен пройти проверку Навыка Стрельбы. Цели будет нанесено 1к10 Ударного урона +1 очко за каждые 5 кг веса снаряда.

Наконец, псайкер может направить в цель резкие волны психической силы, чтобы отбросить её назад. Псайкер должен сделать Встречную проверку, где он использует Силу Воли против Силы противника. Если псайкер побеждает, он опрокидывает цель на землю и отталкивает прочь на число метров, равное его Пси-рейтингу.

Дисциплина Телекинез: техники Телекинетической Мощи

Точный Телекинез

Стоимость: 100 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 5м*Пси-рейтинг

В отличие от первых брутальных использований телекинеза, эта техника позволяет псайкеру более тонко манипулировать своей способностью вплоть до того, что он может делать на расстоянии то же, что и собственными руками. В любой ситуации, где поставленная задача требует прохождения проверки характеристики, псайкер

Таблица 6-15: техники Телекинетической Мощи

Название	Время Фокусировки	Поддерживаемое	Стоимость	Проверка ФМ
Точный Телекинез	Полудействие	Да	100	Сила Воли
Силовой Болт	Полудействие	Нет	100	Сила Воли
Телекинетическое Сокрушение	Полудействие	Нет	200	Встречная Силы Воли
Телекинетическое Оружие	Полудействие	Да	200	Сила Воли
Телекинетический Щит	Полудействие	Да	200	Сила Воли
Силовые Лезвия	Полудействие	Да	400	Сила Воли
Буря Силы	Полное действие	Да	500	Сила Воли

заменяет его проверкой Силы Воли. Пси-рейтинг псайкера при использовании этой техники заменяет собой Бонус Силы.

Если использовать эту технику для атаки каким-либо оружием, псайкер должен тратить свои Действия точно так же, как если бы сам нес его. Он получает те же бонусы и штрафы, как если бы сам пользовался оружием (включая штрафы от Выучки), и начинает отмерять расстояние до целей от себя, а не оружия. Если он (не оружие) не имеют зрительного контакта с целью, то псайкер использует обычные штрафы для Стрельбы вслепую.

Силовой Болт

Стоимость: 100 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 10м*Пси-рейтинг

Псайкер может запустить во врага зарядом силы. При активации технику, он совершает по цели психическую дальнюю атаку с 1к10 Ударного урона +2 за каждый фактический уровень Пси-рейтинга. От атаки можно уклониться таким же образом, как от любой дальней атаки. Если псайкер получает не менее 3 степеней успеха, цель также отшвыривается на 1к5 метров и сбивается с ног.

Телекинетическое Сокрушение

Стоимость: 200 ОО
Требования: нет
Проверка ФМ: Встречная Силы Воли
Дальность: 10м*Пси-рейтинг

Псайкер может заключить жертву в дробящие обручи силы. Сделайте Встречную проверку Силы Воли псайкера против Выносливости цели. Если псайкер побеждает, то он может нанести 1к10 Ударного урона +1 за каждый уровень фактического Пси-рейтинга. Псайкер может также Захватить своего противника (см. стр. 274), где его Бонус Силы Воли заменит собой Бонус Силы.

Телекинетическое Оружие

Стоимость: 200 ОО
Требования: Силовой Болт
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: на себя

Телекинеческое Оружие,это мощное проявление дисциплины и самоконтроля псайкера, который придает силе своего разума форму могущественного всеразрушающего клинка. Телекинетическое Оружие считается мечом в руке псайкера, однако он не получает штраф за отсутствие соответствующего таланта Выучка с Оружием.

Чтобы нанести удар Телекинетическим Оружием, псайкер проходит проверку Навыка Рукопашной; Телекинетическое Оружие может быть парировано, однако его нельзя уничтожить оружием с качеством Силовое Поле (см. стр. 127). Оружие наносит цели 1к10

Психические силы в Rogue Trader и Dark Heresy

Представленные здесь психические силы представляют собой альтернативную интерпретацию тех, которые вы можете найти в **Dark Heresy**, однако они призваны предложить дополнительные новые варианты, а не заменить собой старые. Итак, как представленные правила будут работать с материалом из **Dark Heresy**, если вы пожелаете объединить их друг с другом?

Психические техники и Психические силы считаются одним и тем же – это означает, что Сопротивление (Психические силы) будет работать точно также и для Психических техник и наоборот.

Пси-рейтинг остаётся Пси-рейтингом. Правда, стоит оговорить пару моментов.

Всё, что увеличивает психический порог в **Dark Heresy**, уменьшает Пси-рейтинг в **Rogue Trader**. Руководствуйтесь примерно тем, что каждые 4 очка увеличения порога равны понижению Пси-рейтинга на 1.

Таланты и другие способности, позволяющие получить бонус к броскам на Силу (например, Фокус на Дисциплине) заместо этого добавляется к проверке Фокусировки Мощи. Каждый +1 бонус к броскам на Силу равен +5 к проверке Фокусировки Мощи.

Если вы хотите использовать представленный здесь Психический уровень (Скованный, Неограниченный или Нажим), просто отнесите псионика к одному из Типов Псайкеров (Санкционированных или Ренегатов) и используйте правила соответственно.

Желающие преобразовать материал из линейки **Dark Heresy** обнаружат, что любые психические силы могут быть отнесены к тематической психической дисциплине, а сопутствующие силы соответственно к психическим техникам.

- **Неприкасаемые**. Неприкасаемые уменьшают Пси-рейтинг любого псайкера в пределах пяти метров на 5. Все остальные правила для Неприкасаемых остаются прежними.
- **Колдуны**. Правила для Колдовства (см. «**Disciples of the Dark Gods**») остаются неизменными за исключением того, что любое использование колдовских сил будет кидаться для Колдуна по Таблице 6-1.
- **Демоны и сущности варпа**. Создания с чертой Демонический или Порождение Кошмаров всегда используют свои силы только на Неограниченном уровне, а также могут создавать любой полученный Психический Феномен по решению МИ. Опасности варпа на них не влияют ни коем образом.

Режущего урона +3 за каждый уровень фактического Пси-рейтинга. Кроме того, Пробиваемость оружия равна Пси-рейтингу псайкера.

Телекинетический Щит

Стоимость: 200 ОО
Требования: Телекинетическое Сокрушение
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: на себя

Псайкер может создать поле телекинетической энергии, которое будет его защищать. Принявшее форму щита, поле даёт псайкеру 1 очко к ОБ за каждый уровень Пси-рейтинга; эта техника действует один Раунд, если псайкер решает не поддерживать ее. Эта защита рассчитывается как броня за каждое место, которое она закрывает, при этом она складывается с любой другой бронёй, надетой на псайкера. Щит не является непрозрачным и поэтому не закрывает линию видимости. Данная этой силой защита также работает и против атак с качеством Варп Оружие.

Силовые Лезвия

Стоимость: 400 ОО
Требования: Точный Телекинез, Телекинетическое Оружие
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: 5м*Пси-рейтинг

Эта техника – элегантная демонстрация смертоносной воли псайкера, проявляющаяся во множестве парящих клинков всеразрушающей силы, со стороны кажущихся туманными искажениями воздуха. Когда способность активна, псайкер проявляет число силовых лезвий, равное его активному Пси-рейтингу. Лезвия парят вокруг псайкера, создавая потенциальное препятствие для вражеских атак. Любой противник, атакующий псайкера, когда вокруг него кружатся одно или несколько силовых лезвий, получает штраф -10 к проверкам Навыка Стрельбы и Навыка Рукопашной. Лезвия могут быть запущены в цели дальней атакой в следующий ход. Псайкер проходит **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли**, чтобы поразить цель. Если проверка успешна, он поражает жертву одним лезвием плюс дополнительный урон за каждую степень успеха, до максимального числа ударов, равного числу силовых лезвий. Каждое лезвие наносит 1к10 Режущего урона +3 за каждый уровень Пси-рейтинга и Пробиваемостью, также равной активному Пси-рейтингу. Лезвия могут поразить любое число жертв, стоящих не более чем в двух метрах от основной цели. От атаки можно уклониться, как от любой другой дальней атаки.

Буря Силы

Стоимость: 500 ОО
Требования: Телекинетическое Оружие
Проверка ФМ: Сила Воли
Дальность: радиус 5м*Пси-рейтинг

Псайкер развил свои силы до предела. Он может создавать дождь из силовых болтов, уничтожая противника беспощадной бурей психической ярости. Псайкер может поражать число целей равное его Пси-рейтингу каждый Раунд, пока он поддерживает эту способность. Псайкер должен пройти Серьёзную (+0) проверку Силы Воли, чтобы поразить каждую из его целей и нанести им 2к10 Ударного урона +3 за каждый уровень Пси-рейтинга. Цель не может быть поражена более одного раза за Раунд. В отличии от любой другой стрелковой атеки от данной атакие невозможно уклониться.

NAVIGATORS

- Великие дома
- Силы Навигатора
- Мутации Навигатора
- Навигация в варпе

Глава VII: Навигаторы

"Если долго смотреть в варп, то варп посмотрит на тебя»

– древняя поговорка Навис Нобилите

На протяжении бесчисленных веков, Навигаторы вели человечество меж звёзд. Они обладают уникальной силой вглядываться в варп и вести корабли человечества сквозь бесконечный простор галактики. Эта способность предоставляет им особое место в Империуме Человека и, со временем, принесла им огромный престиж и богатство. При попытке взглянуть на масштаб власти и влияние современных Домов Навигаторов Навис Нобилите, простирающихся от самых далёких миров до сводчатых покоев самих Высших Лордов Терры, захватывает дух. Именно в таком полном власти и привилегий окружении рождается Навигатор, кровь предков которого наделяет его уникальными и странными силами. Хотя Навигатор может быть всего лишь одним среди множества, в жилах которого течёт та же кровь, но он знает, что на голову превосходит простых жителей владений Императора и что с помощью тренировки, посвящения и влияния, может подняться в рядах Дома и даже принять мантию Новатора – лорда и хозяина семьи.

Ген навигатора

Происхождение Навигаторов давно потеряно в древности, как и большая часть истории Империума, забытой и похороненной под тяжестью тысячелетий борьбы и угасания. Однако, некоторые ученные полагают, что этот уникальный подвид людей был результатом давно запрещённых генетических манипуляций. Некоторые говорят, к их созданию в ранние годы Великого Крестового Похода приложил руку Император, в то в время как в других гипотезах заявляется, что это было спонтанной эволюцией, запущенной первыми шагами человечества через пустоту. Каково бы ни было его происхождение, «Ген Навигатора», как он сейчас называется, сохраняется на протяжении тысяч лет и без него, как и без дара астропата, Империум не мог бы существовать и конечно не мог быть защищен. Мутация выстояла не случайно, но благодаря осмотрительному разведению. Навигатор – результат направленного избирательного выращивания и неумолимого отбора, проводимых Домом на каждой стадии его развития. Даже когда они получают ранг полного Навигатора и оставляют защиту Придворных, чтобы взяться за выполнения задачи, к которой взывает их природа, их семейные узы всё ещё остаются крепки и продолжают надёжно связывать, напоминая о том, где лежит их истинный долг.

Пока Навигатор служит единственной цели направления кораблей через варп и значительно развился в выполнении этой задачи, он становится способен к большему контролю над теми странными силами, которыми он обладают, и использованию их в других целях. Судя по всему, те странные и мало понимаемые силы, которыми они обладают, происходят из уникальной близости Навигаторов к варпу, ещё одному дару их изменённого генетического строения. Немногое известно о том, как работает близость Навигатора к варпу или, конкретно, отчего многие Навигаторы могут не только смотреть в варп, но и в какой-то мере воздействовать на него своей волей, принося незначительные изменения в его течения и потоки.

Силы навигаторов в Rogue Trader

В Rogue Trader у персонажей навигаторов есть доступ к ряду сил, многие из которых лишь отчасти понимаются за пределами Великих Домов. Эти силы могут позволить Навигатору делать многие вещи, начиная с заглядывания в будущее до осознания потоков самого варпа. Однако, в отличие от псайкера, власть Навигатора над варпом более природная и инстинктивная, и оттого они проявляет свои способности другим образом. Потомку число этих особенностей значительно более ограничено, чем у Псайкера, однако эти силы более надёжны и, порой, более могущественны. Тем не менее, как и псайкеру, Навигатору надо выбирать какие способности он хочет приобрести. Редко когда Навгиатор осваивает все силы и реализует свой полный потенциал, хотя более чем возможно стать мастером одной способности.

Навигаторы также страдают от мутаций больше, чем другие персонажи – за исключением тех стал жертвой соблазнов тёмных богов – и, по мере роста сил, их тела и разум постепенно становятся всё более и более искажёнными, как по причине ослабляющей природы варпа, так и по причине продолжающегося эффекта генокода Навигатора, являющегося и их проклятием и их благословлением.

Варп-глаз

Общим для всех навигаторов является «третий» или «варп-» глаз. Он почти всегда означает буквальную мутацию, которую они несут на своих лбах, хотя в некоторых случаях для полного раскрытия сил трёбуются трепанация и кибернетический ставневый имплантат, установленный в пору созревания. Этот глаз, более чем простой дополнительный сенсорный придаток – он даёт Навигатору возможность глядеть в варп и направлять корабли через его переменчивые течения и шторма, а также является источником всех его сил и связи с имматериумом. Через этот глаз он может смотреть непосредственно в варп и, когда его сила обострится, пронизывать материальные преграды и иллюзии, и даже проникать в души людей. Навигаторы могут также использовать глаз для того, чтобы читать течения варпа – приливы и отливы – и, путем их понимания, тонко енять их, приводя к волнам, которые моно почувствовать в материуме самого реального пространства. В дополнение к этим меньшим силам, взгляд полностью открытого варп-глаза Навигатора может убить, его гибельный свет испепеляет сами души тех, кто на него посмотрит, гася их навеки в мгновении безумия и агонии.

Варп глаз – самая очевидная мутация Навигаторов, но, зачастую, не единственная. Она выделяет их как мутантов и отделяет от широких масс человечества, в то время как их положение, богатство и служба помогают защититься от гонений (по крайней мере, в большинстве случаев), но тем не менее многие боятся и не доверяют Навигаторам по причине их дара, и делают это не без причины. Потому, Навигаторы склоны отделяться от других людей, пользоваться защитой телохранителей и на публике использовать капюшоны и клобуки, чтобы скрыть варп-глаз.

Великие дома

Немногие организации в пределах Империума обладают такой же властью, как Великие Дома Навигаторов Навис Нобилите. Их роль в управлении почти всем имперским судоходством даёт им редкую позицию власти, вне досягаемости и Администратума, и даже самой Инквизиции. Это положение Великие Дома беспощадно использовали веками для того, чтобы получать огромные богатства и влияние. Хотя за долгие годы эта власть возрастала и падала, они выжили дольше, чем почти все остальные имперские институты. С политической стойкостью Великих Домов может сравниться лишь их постоянная борьба друг с другом. Постоянно сражаясь за положение и покровительство, для того, чтобы превзойти своих соперников, они используют все средства, иногда даже вступая в открытые вооружённые конфликты друг с другом. Только строгий контроль Новаторов дома и тщательно соблюдаемый кодекс Навигаторов позволяет удерживать эти конфликты под контролем.

Новатор – патриарх или матриархат, который управляет Домом Навигаторов, фигурально – и зачастую биологически – отец или мать семьи. Роль Новатора в том, чтобы сплачивать семью и управлять их благополучием, поощряя контакты и контракты Дома и жадно оберегая те, которыми они уже обладают. Над всеми Новаторами стоит Патернова, глава всех Домов Навигаторов Империума. Со своего трона на древней Терре, он вершит судьбы Домов, обеспечивая их властным положением в галактике.

Хотя внешне роль Патерновы, и в том числе и Новаторов – управлять силами Домов и защищать их интересы от жадности Администратума и невежества Экклезиархии и Инквизиции, в действительность они играют гораздо более важную роль – взращивать и защищать ген Навигатора. Продолжение рождения и обучения умелых и потенциальных Навигаторов, жизненно важно для выживания Домов. Однако, соревнование между семьями также привело к изменению и вмешательству в эволюцию некоторых из их детей, в надежде создать более могущественных и способных Навигаторов, с помощью которых они могли бы победить своих соперников и добиться больших контрактов. За многие века, это изменение гена Навигатора создало множество родословных, давая начало некоторым изменениям гена Навигатора в которых определенный силы, способности и мутации более распространены.

Выбирая свою Родословную

В Империуме есть множество Домов Навигаторов, каждый из которых имеет свою историю, которую можно проследить на сотни, если не тысячи лет, но, тем не менее, число навигаторов – буквально капля в море по сравнению с бесчисленными массами человечества. Однако, по силе или по составу, эти дома не похожи друг на друга, и за тысячелетия от первых великих семей отделились многие, которые, как говорят, обладают геном Навигатора. За годы некоторые выродились и вымерли, некоторые оказались вне закона, в то время как многие другие добились успеха на разнообразных жизненных путях, создавая боковые ветви Великих Домов по всему Империуму. Хотя перечислить и охарактеризовать каждую из семей Навигаторов невозможно, многие из них можно объединить в широкие группы, отражающие их уникальную деформацию гена, также как зоны влияния и образ жизни. Четыре группы, преобладающие как в секторе Каликсида, так и в пространстве Коронус, известны под разными именами как Кочующие Дома, Властвующие Дома, Скрытые Дома и Отступнические Дома.

Кочующие Дома

Некоторые из Великих Домов отвергли узы сектора и системы, отказавшись от земельной собственности. Вместо этого, за века, эти Великие Дома полностью ушли на звёзды и стали бродягами и странниками, их рода сохранились на огромных флотах кораблей, постоянно находящихся в движении. Быть частью кочующего дома значит родиться среди звёзд и отвергнуть жизнь планетарных крыс. Продолжительная подверженность влиянию как пустоты, так и Имматериума закаляет навыки Навигатора из Кочующего Дома, что даёт им непревзойденное понимание космоса и варпа.

В пространстве Коронус известны следующие Кочующие дома: Терм'Л, Ксан'Тай и Алейн.

Персонаж Навигатор, принадлежащий к Кочующему Дому, получает следующие преимущества:

Знание скитальца: У Навигатора есть укоренившаяся тяга к путешествиям среди далёких и не несённых на карты звёзд, и он получает талант Талантливый (Навигация (Варп)).

Тяга к варпу: Живя в постоянном контакте с завесой между реальностью и варпом, Навигатор может читать её как никто другой. Навигатор может потратить Очко Судьбы для автоматического успеха в использовании силы Навигатора: если степень успеха соотносится с эффектами силы, он преуспеет на 1к5 степеней успеха, где 5 считается о степеней успеха.

Презрение к наземникам: Те, кто так долго скитались по пустоте, чувствуют себя неуютно в культуре наземников и зачастую не могут дождаться того, чтобы вернуться в космос. Каждый раз, когда Навигатор находится на планетоиде и должен взаимодействовать с местными жителями, он получает -10 ко всем проверкам Общительности и умений, основанных на Общительности.

Исходные мутации: Навигаторы из Кочующего Дома начинают игру с одной Мутацией Навигатора, выброшенной случайно по Таблице 7-1: Мутации Навигатора. Они могут получить дополнительные мутации, когда получают новые Силы Навигатора или улучшают мастерство в существующих силах.

Властвующие Дома

Выше всех по размерам и власти стоят Властвующие Дома. Корни изначальных семей Навигаторов, во владении этих Домов находятся огромные дворцы и их влияние достигает пределов света Астрономикона. Властвующие Дома сохраняют традиции и практики, которые служили им тысячелетиями. Они мастера в традиционных ремеслах Навигаторов и имеют больший контроль над пагубными мутациями, которые влияют на носителей гена. Быть частью Властвующего Дома значит не сомневаться в чистоте своей крови, а также древней силе и благородстве своей семьи.

Властвующие Дома с влиянием в пространстве Коронус включают великие дома Бенетек и Вор'кл.

Персонаж навигатор, принадлежащий к Властвующему Дому получает следующие преимущества:

Варп-фокус: Варп-глаз это основа сущности Навигатора, а также его древнейший и могущественейший инструмент. Один раз за игровую сессию он может заставить одного оппонента перебросить успешно пройденную проверку на сопротивление эффекта Силы Навигатора Распахнутый Взор.

Чистые гены: По причине чистых генов, у навигаторов Властвующего Дома меньше вероятность мутации. Когда бы они не делали бросок на мутацию (см. стр. 205), проверка считается Рутинной (+20) вместо Ординарной (+10).

Благородный род: Кровь большинства древних и могучих домов навигаторов дарует их отпрыскам высокое положение среди дворянства Империума. Навигатор может воспользоваться своей родословной в социальных ситуациях и получить бонус +10 к проверкам умений Взаимодействия при взаимодействии с представителями имперской аристократии.

Исходные мутации: Навигаторы из Властвующего Дома начинают игру с одной Мутацией, выбранной из следующих возможностей: Странно Сочленённые Конечности, Растянутая Форма, Бледная и Безволосая Плоть, Глаза, Тёмные как Пустота. Они могут получить дополнительные мутации, когда получают новые Силы Навигатора или улучшают мастерство в существующих силах.

Скрытые Дома

Скрытые дома пострадали от значительной потери или позора в более устойчивых владениях Империума. Они решили полностью перенести свою опору на границы известного космоса, где крепко держаться за малейшие нити своего прошлого положения и власти. Хотя Скрытые Дома могут быть обладать значительными умениями, знанием или опытом, что-то в прошлом пагубно повлияло на них и привело в положение, столь далекое от того, которое они некогда занимали, что более успешные коллеги их иногда жестоко называют нищенскими домами. Быть частью Скрытого Дома значит принадлежать к роду, пришедшему в упадок и медленно поднимающемуся вновь, чтобы воспротивиться тому, что когда то его вовергло – по крайней мере, так говорят старейшины. Потеря положения зачастую заставляла такие дома отступит к границам Империума и развить хитроумный и беспринципный склад ума в сочетании с умениями, которых зачастую недостаёт домам, находящмся в более комфортных условиях.

Некоторые из наиболее влиятельных и могущественных включают Модар, Йешар и триумвират Рей'а'Нор, а также печально известный дом Цедд.

Навигатор, принадлежащий к Скрытому Дому, получает следующие преимущества:

Бедняк: Финансы навигатора в столь плачевном состоянии, что у него нет ничего или почти ничего, и изначально он полагается на ресурсы своих товарищей. Присутствие навигатора из Скрытого Дома снижает начальный Фактор Прибыли группы на 1.

Взгляд, пронзающий душу: Навигатор обладает глубокими пониманием отношений человека и варпа, порожденное горькими мечтами и необходимостью полагаться только на себя. Навигатор начинает игру с бонусной силой Взгляд в Бездну. В дополнение, он может поднять эту способность сверх Мастерской до Совершенной (стоимость ОО такая же, как подъём до Мастера), что даст ему бонус +30 ко всем проверкам, связанным с этой силой.

Расчётливый оппортунист: Выросшим в переменной атмосфере, где нужда в доходах и развитии перевешивала все другие заботы, этим Навигаторам пришлось сложным путем обучиться навыкам заключения сделок и охоты за контрактами – нужды, с которыми не сталкивается большинство представителей их вида. Навигатор получает бонус +10 к проверкам умений Бартера, Обаяния и Кутежа.

Исходные мутации: Навигаторы из Скрытого Дома начинают игру с одной Мутацией Навигатора, случайно брошенной по **Таблице 7-1: Мутации Навигатора**. Они могут получить дополнительные мутации, когда получают новые Силы Навигатора или улучшают мастерство в существующих силах.

Отступнические Дома

Некоторые Великие Дома полностью отвергли традиции и древние практики семей Навигаторов в стремлении к власти или же могли подвергнуться нападению остальной части Навис Нобилите, и искалеченными быть отправленными в изгнание. Копаясь в генах своего потомства в надежде, что им достался лучший жребий, их махинации зачастую приводили к отвратительным мутациям и появлению в роду отъявленных монстров, что, в свою очередь, вызывало отторжение Патерновы и охоту Инквизиции с целью истребления. Однако, в некоторых случаях, они приводили к новым деформациям гена и давало начало семьям с уникальными способностями и могущественными силами. Быть частью Отступнического дома значит порвать со священными традициями Навигаторов как узколобыми и ограниченными и вместо того принять славу и бесконечный потенциал своих предков – или так верят эти дома, для своего удобства.

Поговаривают, что пространство Коронус – дом для некоторых ОтступническихДомов, таких как скрытные Газмати и бесславные Нострамо.

Навигатор, принадлежащий к Отступническому Дому, получает следующие преимущества:

Плоды порченной крови: В манипуляциях с фундаментальной природой своей крови Отступнические Дома сотворили как чудеса, так и чудовищ. Навигатор

начинает игру с дополнительной Силой Навигатора. Кроме того, может также выбрать три Силы Навигатора. Это могут быть силы, которыми он ещё не обладает, но планирует в дальнейшем получить. Он получает +10 ко всем проверкам с этими силами (в дополнении к бонусам за Адепта и Мастера). Помимо этого, все проверки, пройденные другими на сопротивление этим силам получают штраф -10.

Необузданная мутация: Навигатор более склонен к мутациям и ментальной нестабильности, чем другие представители его породы, что отражает манипуляции его семьи и жизнь, затемненную роком. При проверке на мутации при получении новой силы или усилении существующей (см. стр. 205), его проверки Серьезные (+0) вместо Ординарных (+10) и он начинает игру с 1к5 очков Безумия.

Отступники: Цена погружения в неизведанное высока, и для Отступнических Домов она вылилась в потерю безопасности и положении. Навигаторы из Отступнических Домов начинают игру с 1к5 очков Порчи и под бдительным оком Инквизиции, всегда жаждущей обнаружить грех. Помимо этого, все проверки, включающие официальных лиц Империума получают штраф -10.

Исходные Мутации: Навигаторы из Отступнического Дома начинают игру с двумя Мутациями Навигатора, случайно брошенными по таблице 7-1: Мутации Навигатора. Они могут получить дополнительные мутации, когда получают новые Силы Навигатора или улучшают мастерство в существующих силах

Получение Сил Навигатора

В Rogue Trader, персонажи Навигаторы имеют доступ к особым силам Навигатора, что отражает уникальные дары их родословной. Эти силы получаются и усиливаются за счет траты опыта. Каждая сила Навигатора делится на три уровня Послушник, Адепт и Мастер. Эти три уровня отражают владение Навигатора его силами и понимание истинной природы варпа. Когда навигатор получает новую силу в первый раз, он начинает с уровня Послушника. После чего, на каждом уровне, он может потратить Очки Опыта на получение новой силы или повышение имеющейся силы до следующего уровня (например, Послушника в Адепта или Адепта в Мастера)

См. стр. 41 в **Главе II: Карьерные Пути** для всех подробностей развития Навигатора.

Начальные Силы

Персонаж Навигатор начинается игру с силой Распахнутый Взор и может выбрать ещё одну силу, или вместо выбора второй, он может увеличить мастерство одной из своих сил на одну ступень. На более высоких рангах, Навигатор может потратить опыт на получение доступа к дополнительным силам.

Открытый глаз Навигатор – это живое окно в варп, факт милостиво смягчаемый ради его же души и рассудка эффектами Гена Навигатора, позволяющими ему воспринимать губительную для разума истину варпа уникальным образом, позволяющим человеческому уму справляться с ним. В результате, он не получает очков Порчи от Варп Шока (см. стр. 343), хотя может получить очки Порчи как обычно другими путями.

Использование Сил Навигатора

В отличие от использующих психические силы, Навигаторам нет нужды призывать энергии варпа или использовать загадочный психические фокусы для активизации своих сил. Скорее, их силы – результат врождённой связи с варпом и наследия их генов. По причине этих факторов, персонаж Навигатор не проходит проверку фокусировки для того чтобы попытаться собрать энергию варпа как Псайкер и не имеет Пси Рейтинга. Вместо того, когда бы он ни решил использовать одну из своих сил, он должен пройти проверку характеристики для того, чтобы преуспеть.

Каждое описание силы отражает, проверка по какой характеристике должна быть пройдена, плюс любой модификатор и дополнительные эффекты за степени успеха, которые получает Навигатор. Наиболее частые характеристики, которые проходит Навигатор – это Сила Воли и Восприятие.

В дополнение к любым модификаторам, отображенным в описании силы, Навигатор получает бонус к проверке, основанный на его мастерстве в этой силе.

- +0 Послушник
- +10 Адепт
- +20 Мастер

Если не указано другое, использование Силы Навигатора это Полудействие. В космическом бою навигатор, если не указано обратное, может применять только одну силу Навигатора за один Стратегических ход (на усмотрение МИ, Навигатор может применить несколько сил, но они не должны влиять на космическое сражение).

Обратите внимание, что Навигаторы никогда не делают бросок для Психических Феноменов или Угроз Варпа, и не рискуют спровоцировать эти эффекты, используя свои силы. Таким же образом, любые предметы, существа или психические эффекты, которые могут повысить либо понизить шанс вызова Псайкером Опасностей Варпа, не воздействует на них, когда они используют свои способности.

Силы Навигатора

Эта часть отражает ассортимент одних их наиболее распространённых Сил Навигатора, встречающихся в Империуме. Конечно, это не все силы, которые можно повстречать – Империум это огромное и странное место.

Облако в Варпе

Понимая и воспринимая течения варпа, Навигатор может скрыть своё присутствие от тех, кто бы мог использовать Имматериум для его обнаружения. Хотя это не может ни в коей мере скрыть его присутствие в реальной вселенной, оно может скрыть его от обнаружения Псайкеров и смутить существ, чья сущность и существование связано с варпом, таких как Демоны и другие существа из варпа. По мере роста Навигатора в силе, его станет труднее обнаруживать, а также он сможет скрывать близстоящих.

Послушник: Пройдя проверку Силы Воли, Навигатор закрывается нематериальным покровом, заставляя тех, кто использует какую-либо разновидность психического зрения, обнаружения или предсказания проходить **Серьёзную (+0) проверку Восприятия** для того, чтобы с их помощью увидеть его. Сила будет длиться столько, сколько Навигатор будет поддерживать ее, хотя когда он поступает таким образом, он не может использовать никакие другие силы (хотя может выполнять другие действия как обычно).

Адепт: Как и выше, за исключением того, что проверки на Обнаружение Навигатор становятся Сложными (-10).

Мастер: Как и выше, за исключением того, что сила создаёт зону, с центром в лице Навигатора и радиусом в метрах, равному его Бонусу Силы Воли. Любое существо в пределах этого радиуса может быть закрыто по выбору Навигатора.

Предсказывание

Используя свой варп-глаз для того выявить в ближайшем будущем небольшие секреты, Навигатор может вносить незначительные поправки в свои действия для того, чтобы избегать вреда и манипулировать ходом событий. Только если в поиске секретов Навигатор решает с помощью этой силы глубже погрузиться в ближайшее будущее, эта сила становится непредсказуемой и может сделать его жертвой обмана варпа.

Послушник: Успешно пройдя проверку Восприятия, Навигатор вытягивает три секрета из будущего, после чего он может «потратить» секрет на следующем ходу, чтобы получить 10% бонус к любой проверке. Использование одного секрета в таком случае не несёт опасности. Однако, он может решить потратить один или два из его оставшихся секретов, чтобы получить дополнительный бонус +10 к броскам за каждый потраченный секрет (с общим бонусом +20 за два использованных секрета и +30 за три использованных секрета). За каждый дополнительный секрет после первого, Навигатор должен бросить 1к10; если на броске выпадает 7,8,9 или 10, тогда секрет приводит к тому, что Навигатор получает 10% штраф вместо получения бонуса. Секреты, не использованные в последующем раунде, теряются по прошествии времени.

Использование этой силы более одного раза в один час опасно, так как никому не следует знать слишком много о своем будущем. За каждое использование после первого в тот же час, Навигатор получает 1к5 очков Безумия.

Адепт: Как и выше, за исключением того, что секреты будут вычитаться вместо добавления только при бросках, равных 9 или 10.

Мастер: Как и выше, за исключением того, что секреты могут быть использованы в течение 5 раундов после использования силы.

Взгляд в бездну

Эта сила позволяет Навигатору видеть отражение объекта или существа в варпе и узнавать вещи, скрытые от реальной вселенной. Эта сила особо полезна при раскрытии псайкеров и демонов, но имеет и другие применения, как, например, чтение остаточного психического пятна на объектах и выслеживание могущественных психических сущностей.

Послушник: С помощью успешной проверки Восприятия, Навигатор может определить, содержит ли существо или объект пятно варпа. Это скажет Навигатору, имеет ли существо Пси Рейтинг или же запятнано (грубо говоря, если у него больше 20 Очков Порчи, мутации варпа, он одержим и т.д.). Однако псайкеры, заключившие тёмные договоры с варпом и демонами более устойчивы к этой силе. Эти существа могут пройти проверку Силы Воли, встречную к Восприятию Навигатора, при успехе которой они сокроют свою истинную природу.. Эта сила может быть атюже использована, чтобы выслеживать могущественные пси или варп существа, используя правила Выслеживания на странице 94.

Адепт: Как и выше, но также Навигатор может обнаружить основные нарушение в варпе, такие как варп-порталы и корабли, входящие и покидающие Иммaтериум в радиусе 100 километров, умноженных на его Бонус Восприятия. В Космическом Бою (см. стр. 240), эта сила функционирует в пределах числа ПЕ, равному Бонусу Восприятию Навигатора.

Мастер: Как и выше, но Навигатор может также использовать эту силу, чтобы обнаруживать психические силы на расстоянии 10 метров за каждое очко его Бонуса Восприятия.

Сковывающий Взор

Решительный взгляд Навигатора удерживает создание на месте с помощью взгляда, пронизывающего плоть и кости и видящего нематериальную сущность вещей. Чаще всего применяемый против псайкеров, эта способность может быть использована, чтобы сделать их абсолютно бессильными и не позволить им обратиться к своим способностями. Она также неопровержима эффективна против существ с сильной связью с варпом, таких как демоны, для которых она может иметь необычайные и разрушительные последствия.

Послушник: Навигатор выбирает цель, которую он видит и которая находится не далее чем в 5 метрах за очко его Бонуса Восприятия. Затем он проходит Встречную проверку Силы Воли с целью. В случае успеха, цель заблокирована и остаётся в таком положении, пока Навигатор не использует другие силы. Заблокированная цель должны победить Навигатора в Встречной проверке Силы Воли каждый раунд, когда она хочет использовать Психическую Силу или вызвать черту Демоническое Присутствие. Если цель выходит вне зоны видимости, сила заканчивает свой действие. Демоны, попавшие под воздействие этой силы, получают одно дополнительное очко Урона за Варп-нестабильность.

Адепт: Как и выше, однако радиус увеличивается до 20 метров за очко Бонуса Восприятия Навигатора, а демоны, попавшие под воздействие этой силы, получают 2к10 очков урона вместо 1 очка, когда страдают от Варп-нестабильности.

Мастер: Как и выше, кроме того, что Навигатору больше не нужно держать цель в поле зрения и демоны, получающее какой-либо урон от Варп-нестабильности немедленно уничтожаются и отправляются обратно в варп.

Неизведанный Курс

Время, это не стрела, которая летит прямо и верно, а скорее запутанная сеть моментов и возможностей. Сила Неизведанный Курс позволяет Навигатору использовать эту сеть, частично перешагивая из одного момента в другой и, в ходе этого процесса, меняя своё положение в физическом мире. Однако, использование такой силы необычайно опасно, так как в дейтвительности Навигатор не путешествует физически в место как таковое, а скорее выбирает другое будущее, в которое хочет попасть. Пытаясь выступить таким образом вне потока времени, он рискует получит травму как физическую, так и ментальную.

Послушник: Если Навигатор успешно пройдёт **Сложную (-10) проверку Силы Воли**, он может переместиться на расстояние, равное его характеристике Восприятия в метрах, если он мог бы дойти, забраться или доплыть туда без помех. В случае провала проверки, он Оглушён на 1 раунд и не может изменить положение. В случае, если он проваливает проверку на три или более степени, он Оглушён на 1к10 раундов и получает очко Безумия. Успешна или нет его Сила, Навигатор получает уровень Усталости в конце Раунда по причине истощения тела.

Адепт: Как и выше, за исключением того, что проверка Серьёзная (+0) и радиус увеличивается до удвоенной характеристики Восприятия Навигатора, выраженной в метрах.

Мастер: Как и выше, за исключением того, что он может использовать эту силу как Свободное действие или как Реакцию.

Псайкеры ли навигаторы?

В пределах Империума навигаторы не считаются псайкерами в традиционном смысле, хотя они имеют связь с варпом и используют его силу, чтобы подпитывать свои способности. Однако, для всех игровых целей, персонаж Навигатор считается Псайкером. Это значит, что оружие, силы и существа, имеющие особые эффекты в отношении существ, являющихся псайкерами, будут иметь тот же эффект в отношении персонажа Навигатора.

Распахнутый Взор

Если Навигатор полностью раскроет свой глаз, любой, кто заглянет в его глубины, станет свидетелем мощи и ломающей рассудок нереальности варпа. Во мгновение, они станут свидетелями хаоса, кипящего под оболочкой сущего и для многих это становится последним, что они видят.

Послушник: За Полное действие Навигатор, проходит Встречную проверку Силы Воли с любым, кто заглянет в его варп-глаз. Для Навигатора проводится одна проверка и сравнивается с результатами каждого оппонента. Если Навигатор получает больше степеней успеха, оппонент получает 1к10+ бонус Силы Воли Навигатора Энергетического урона. Этот урон не снижается бронёй или Бонусом Выносливости. Любой, получающий урон от этой силы, также Оглушается на 1 раунд так как бьётся в агонии. Использование этой силы утомляет и причиняет навигатору один уровень Усталости. Если навигатор проваливает проверку на одну или больше степень, то получает 2 уровня Усталости.

Адепт: Как и выше, однако урон повышается до 2к10 +(БСВ Навигатора) и время, на которое жертвы оглушены повышается до 1к5 раундов. Жертвы получают 1к5 очков Безумия.

Мастер: Как и выше, с дополнительным эффектом, что любое существо, обладающей интеллектом 20+, получающее урон от этой силы, должно немедленно пройти **Сложную проверку (-10) Выносливости** или будут убиты. В случае прохождения, они получают 1к10 очков Безумия вместо 1к5.

Избежание Взора Навигатора

Распахнутый Взор оказывает воздействие на любого, будь то друг или враг, кто заглянет в третий глаз Навигатора, когда он активирован. Он имеет эффективный радиус в 15м (снижаемый до 5метров в тумане или мгле) и не оказывает влияния на неживые цели, Неприкасаемых, а также демонов и других существ из варпа. Те, кто предупрежден, могут отвернуться, хотя даже нахождение в зоне видимости Навигатора опасно. Сила его глаза подавляет, и отвернувшийся получает бонус +30 на

сопротивление этой силе. Те, кто не подозревают о присутствии Навигатора, также получают этот бонус.

Течения Времени и Пространства

Исследуя течения варпа вокруг, Навигатор может предвидеть действия в ближайшем будущем и таким образом выйти из обычного течения событий, выбирая нити реальности и проскальзывая между них. В то время как эта сила может дать Навигатору значительное преимущество, она также весьма опасна и если он потеряет контроль, последствия будут катастрофическими.

Послушник: Каждый раунд, когда Навигатор хочет использовать эту способность, он должен за Свободное действие пройти проверку Восприятия для того, чтобы прочесть нити времени. В случае успеха, он удваивает свой Бонус Ловкости с целью определения инициативы и может совершить ещё одно Полудействие в этом ходу. Дополнительное действие может не иметь подтипа Концентрация. В случае провала, он уменьшает вдвое свой Бонус Ловкости на инициативу и в этом ходу может совершить только Полудействие, так как теряет хватку реальности, становясь сбитым с толка и дезориентированным. В случае провала на три или большей степеней он исчезает из реальности на 1к5 раундов, по окончанию этого времени появляясь вновь там, где он был. Если что-то займёт это место на момент его возвращения, он меняет своё положение настолько, насколько необходимо. Каким бы ни было использование силы, успешным или нет, Навигатор каждый раз получает уровень Усталости в конце Раунда, в котором оно было исполтзовано. Эта сила не даёт Навигатору дополнительную Реакцию.

Адепт: Как и выше, за исключением того, что он утраивает свой Бонус с целью определения Инициативы

Мастер: Как и выше, однако, он учетверяет свой Бонус Ловкости для Инициативы. Кроме того, он может исполнить два дополнительных Полудействия или Полное действие в дополнение к другим действиям в этом раунде (вместо одного Полудействия, получаемого от получаемого от проявления этой силы уровня Послушника).

След в Звёздах

Когда корабль путешествует как через реальное пространство, так и через варп, он оставляет едва заметный след, запаздывающую тень его варп двигателя. Используя свой третий глаз, Навигатор может проследить этот след среди звёзд.

Послушник: Используя Восприятие, Навигатор может проследить варп след корабля в реальном пространстве, как если бы он использовал умение Выслеживание (см. стр. 94). Для того, чтобы проследить варп-след, его давность в неделях не должна превышать Бонус Восприятия Навигатора, хотя размер и мощность судна могут это облегчить.

Адепт: Как и выше, однако, варп-след должен быть не древнее чем Бонус Восприятия Навигатора в месяцах. Таким же образом он может выслеживать корабли в варпе.

Мастер: Как и выше, за исключением того, что Навигатор может проследить варп-след, чья давность в годах меньше его Бонуса Восприятия, однако такая информация может быть неточное и фрагментарной.

Часовой Пустоты

Находящийся на борту корабля Навигатор, используя эту силу и заглядывая в пустоту, может узнать кое-что о пространстве в непосредственной близи от корабля. Он может обнаружить скрытые угрозы, такие как мины, пустотные существа и замаскированные суда, а также более обыденные угрозы, как астероиды и мусор. С умением и практикой, пустотное чутье Навигатора может стать удивительно точным и распространяться на миллионы километров пространства.

Послушник: Навигатор может пройти проверку Восприятия (модифицированную радиусом и размером потенциальных объектов так как МИ считает нужным) для обнаружения объектов в космосе на расстоянии, выраженном числом ПЕ, равным Бонусу Восприятия Навигатора (см. стр. 257 в **Главе VIII: Космические Корабли**). Если сила используется вне боя, дистанция равна Бонусу Восприятия Навигатора, умноженному на 1000 км Информация, полученная о таких объектах, ограничивается тем, что Навигатор может открыть обычным наблюдением.

Адепт: Как и выше, однако радиус увеличивается до удвоенного Бонуса Восприятия в ПЕ (см. стр. 257 в **Главе VIII: Космические Корабли**), или Бонусу Восприятия Навигатора, умноженному на 10 000 км, если сила используется вне космического боя. Он может пройти **Сложную (-10) проверку Силы Воли** для того, чтобы получить какую-то информацию о природе объекта (например, какие минералы содержатся в астероиде; какого рода команда на корабле).

Мастер: Как и выше, за исключением того, что радиус увеличивается до числа ПЕ, равного пятикратному Бонусу Восприятия Навигатора (см. стр. 257 в **Главе VIII: Космические Корабли**), или Бонусу Восприятия Навигатор умноженному на 100 000 км, в случае, если сила используется вне боя. Проверка для получения дополнительной информации становится Ординарной (+10).

В генетическом коде навигаторов закреплены вполне конкретные мутации, так что при получении Навигатором любых мутаций бросок совершается исключительно по таблице 7-2. Обычная таблица не используется.

Мутации Навигатора

«В своей душе они прячут тьму гораздо более отталкивающую, чем уродство плоти или искажение конечностей. Если бы они не были такими полезными, мы могли бы сжечь многих из них.»

— инквизитор Саффена Сенгир,
Ордо Еретикус

Как звёзда со временем тускнет и умирает, так и наследие Навигатора его искажает. «Грехи породы», как говорит старая имперская поговорка «возьмут своё». Сколь бы стабильной мутацией не был ген навигатора, он даёт почву для бесчисленного множества других изменений тела и души, в нём содержащейся. Это в сочетании с длительной открытостью варпу, почти всегда гарантирует, что навигатор окажется под влиянием какой-то разновидности физических отклонений. Одно рождение в семье навигаторов означает, что человек так или иначе видоизменен.

Получение Мутаций Навигатора

При создании Навигатора, он начнёт игру с числом мутаций, определённым его родословной (см. «Выбирая свою Родословную» на странице 197 этого раздела). Он не проходит проверки для избежания этих мутаций, что отражает то, что они были у него с рождения. Затем, когда бы персонаж не получал новую силу Навигатора или улучшал уровень мастерства в силе, которой он уже обладал, он должен пройти проверку мутации, так как его тело начинает изменяться по мере того, как крепчает его загадочная сила.

Проверка на сопротивление мутации

Сопротивление или восприимчивость Навигатора к мутациям почти полностью зависит от чистоты его генофонда. Когда Навигатор узнает новую силу или повышает мастерство в силе, он должен пройти **Ординарную (+10) проверку Выносливости**. В случае провала, изъян в его генах даёт о себе знать, и он должен создать мутацию по **таблице 7-1: Мутации Навигатора**.

Пример

При получении новой силы, от Астрианны требуется пройти проверку на мутацию против её характеристики Выносливость, равной 35. Это Ординарная проверка (+10), так что ей надо выбросить результат в 45 или ниже. Результат в 26 значит, что она избежала получения мутации.

Навигация в варпе

«В пасть ада, парни, вот куда мы направляемся. Варп тотчас же выжжет душу с ваших костей, как взглянет на вас. Радуйтесь, что нас ведёт Навигатор, и, черт побери, надейтесь, что он знает своё дело!»

—Деркан Грим, начальник палубы на *Кровожадном Святом*

Главная роль всех Навигаторов заключается в том, чтобы направлять корабль в, через и из варпа. В то время как остальная часть команды и капитан корабля поддерживают системы корабля, обеспечивая функционирование плазма- и варп- двигателей, также как и силу поля Геллера, Навигатор тщательно изучает течения и флуктуации варпа, также как дистанцию и силу Астрономикона. Используя эту информацию, он указывает капитану на изменения курса и когда входить или покидать варп.

Реальный Сдвиг (как называется вход и выход из варпа) из реального пространства в варп-пространство и наоборот сравнительно прост и не требует мастерства Навигатора, хотя его вклад может быть бесценным, так как благодаря ему судно не окажется тотчас под атакой варп-шторма, варп-разлома или чего похуже. Однако, когда судно оказалось в варпе, отсутствие навигатора оставит капитана без понимания положения судна относительно реального пространства, пройденной дистанции или где они окажутся, когда корабль выйдет варпа, за исключением того, что дают грубые предсказания, составленные на основе варп-карт.

Основы варп-навигации

В игровых понятиях навигация в варпе состоит из ряда этапов, на которых Навигатор должен пройти проверку с целью постичь природу варпа и затем проложить через него курс. Вот эти этапы:

- **Первый этап**: Определение продолжительности перехода
- **Второй этап**: Обнаружение Астрономикона
- **Третий этап**: Прокладывание курса
- **Четвертый этап**: Рулевое управление судном
- **Пятый этап**: Покидание варпа

Все требования стадий и проверок представлены ниже.

Таблица 7-1: Мутации Навигатора

Бросок 1к100†	Мутация
01-15	**Странно соединённые конечности**: Ваши конечности имеют дополнительные суставы которые работают не так, как у обычных людей. Вы получаете умение Ловкач как выученное Базовое умение. Если вы уже обладаете умением ловкач, то вместо него получаете талант Талантливый (Ловкач).
16-30	**Растянутая Форма**: Вы необычайно высоки и болезненно худы, и перманентно теряете 1к5 Выносливости. Перебросьте эту мутацию, если у вас уже есть мутация Раздутая фигура.
31-45	**Бледная и Безволосая Плоть**: Ваша кожа бледна, окрашена венами и полностью лишена волос.
46-55	**Глаза, тёмные как пустота**: Ваши глаза полностью темны и не имеют радужки; вы получаете черту Ночное Зрение.
56-60	**Иссохшая фигура**: Ваше тело иссохшее, кожа свисает прямо с костей. Вы перманентно снижаете Характеритиску Силы на 10 и вдвое уменьшаете дистанцию передвижения. Перебросьте эту мутацию, если у вас уже есть мутация Раздутая фигура.
61-65	**Раздувшаяся фигура**: Ваше тело чрезвычайно обрюзгло и ваши конечности обильно покрыты мясом. Вы получаете 5 ран и черту Крепкий, но не можете больше бешать. Перебросьте эту мутацию, если у вас уже есть мутации Вытянутая Фигура или Иссохшая Фигура.
66-70	**Развитие перепонок**: Между конечностями и пальцами у вас есть кожные перепонки, а кожа свисает складками: вы получаете штраф -5 к Общительности.
71-75	**Нечеловеческое лицо**: Ваше лицо лишено человеческих черт, ваш нос не более чем пара щелей, ваши уши – это малые дыры, а глаза не мигают. Вы получаете черту Страх (1).
76-80	**Пальцы как когти**: Кости ваших пальцев выросли и затвердели, превратившись в когти. Вы получаете черту Естественное Оружие.
81-85	**Зубы, острые как иглы**: Ваш рот наполнен сотнями маленьких, заострённых зубов. Вы получаете черту Естественное Оружие и -1к5 к Общительности.
86-90	**Пугающая Грация**: Вы двигаетесь с текучей, извивающейся грацией, которая имеет в своей природе что-то неприятное и противоестественное. Вы получаете черту Неестественная Ловкость (x2).
91-95	**Странная живучесть**: Вы обладаете живучестью и устойчивостью которая не соотносится с вашей физической формой: из ран течёт полупрозрачная жидкость и они быстро затягиваются, кости срастаются после ужасающих переломов. Вы получаете черту Регенерация.
96-00	**Неестественное присутствие**: В вашем присутствии живые существа испытывают странное неприятное чувство, приторное прикосновение к коже, пронизывающий вой в их ушах и металлический привкус во рту. Все проверки, включающие позитивное социальное взаимодействие получают штраф -10, в то время как те, которые включают запугивание или внушение страха получают бонус +10.

† Если Навигатор получает одну мутацию дважды, перебросьте результат.

Первый этап: Определение продолжительности перехода

Продолжительность путешествия измеряется в субъективном времени; времени, как оно ощущается Навигатором и командой корабля в днях и часах «спокойного перехода». Эти вычисления допускают, что судно следует по благоприятному варп-течению и работает в хороших условиях. Если всё пройдёт хорошо, судно пройдёт за это время. Базовое время путешествия через варп определяется МИ и затем модифицируется тем, насколько хорошо Навигатор проложил курс судна (см. **Таблицу 7-2: Примерная продолжительность перехода**).

Число выбирается Мастером Игры и держится в секрете от Навигатора и других игроков, хотя Навигатор может попытаться оценить продолжительность перехода, основываясь на том, что он знает о курсе, который должен проложить; основываясь на действительном состоянии варпа на момент начала перехода, он может быть прав или может серьёзно ошибаться. Продолжительность перехода, устанавливаемая МИ используется как основной показатель для всех последующих этапов путешествия.

Оценка Навигатора

Навигатор, подготавливающий переход, с которым он знаком, или о котором у него есть хорошая навигационная информация (такая как карта или навигационный шифр), будет иметь хорошее представление о том, сколько времени займёт добраться до точки назначения. Для того, чтобы определить это, Навигатор может пройти проверку Навигации (Варп) (хотя применяемый модификатор сложности и то, прошел он его или провалил, должно хранится МИ в секрете).

Если он прошёл, МИ следует дать ему сравнительно точную оценку того, сколько займёт путешествие при ожидаемых условиях.

В случае провала, оценка будет не точной, хотя то, насколько, определяется МИ на основании того, насколько сильно провалена проверка.

Путешествие в неизведанное

Вполне возможно, что Навигатор должен проложить курс к месту, с которым он не знаком, в случае чего у него может не быть никаких идей о том, легко ли будет туда добраться и сколько времени это займёт. При таких обстоятельствах, МИ не следует давать Навигатору оценку того, сколько займёт путешествие, кроме самых приблизительных догадок.

Ход времени в реальном пространстве

Субъективное время, пережитое теми, кто путешествует через варп, отличается от того, что проходит в реальном мире. То, насколько время, прошедшее в варпе и в реальном пространстве не установлено, но если необходимо высчитать, сколько времени прошло в реальном мире пока корабль был в варпе, используйте отношение один день в «открытом варпе» к в среднем 12 дням, прошедшим в реальном мире. Однако МИ может свободно изменять отношение так, как он считает нужным, и на стабильных варп-маршрутах оно должно быть меньше (вплоть до 1 к 1 в некоторых местах) и в турбулентных зонах значительно хуже. К счастью, записи о кораблях, пребывавших в точку назначения с вековым опозданием, чрезвычайно редки, но известны (и никогда не должны «случайно» происходить во время игры). Были даже случаи, когда корабли в действительности пребывали в точку назначения до того, как уходили!

Второй этап: Обнаружение Астрономикона

Когда судно переносится в варп, Навигатор должен измерить силу Астрономикона, чтобы определить как далеко и в каком направлении он находится относительно Терры и с помощью этого проложить курс. Чтобы сделать это, он проходит **Ординарную (+10) проверку Бдительности**. За каждую степень успеха, он добавляет +10 к проверкам Навигации (Варп) во время этого путешествия, в то время как за каждую степень провала, он получает модификатор -10. Если происходит провал на три или более степени, Астрономикон не может быть обнаружен – Звёзды Гало печально известны сложностями в поиске сигнала маяка.

В некоторых редких случаях, Астрономикон невозможно обнаружить – особо бурные варп-шторма или другие противоестественные феномены могут скрыть его сигнал, или же судно Навигатора могло просто выйти за пределы зоны действия Астрономикона. Если Навигатор не может обнаружить Маяк Астрономикона, то должен пройти Адскую (-60) проверку Навигации (Варп) чтобы спешно проложить курс. Без Астрономикона, Навигатор может полагаться только на свой опыт, умение и древние карты реального или варп-пространства (некоторые особо точные карты могут, по

Астрономикон

Только благодаря благословению Императора и его сияющему присутствию в Имматериуме становится возможно варп-путешествие по просторам Империума. Известный как Астрономикон, маяк, сияние которого исходит от воли Императора, испускаемой с Золотого Трона и заряженной психическим хором мучений – это путеводная звёзда, сияющая по всей галактике сквозь бурлящую тьму варпа. Он служит опорной точкой и психической «дорогой жизни» для Навигаторов, позволяя им находит путь в кошмарном беспорядке Имматериума.

Таблица 7-2: Примеры продолжительности перехода

Переход в варпе	Пример
1 день	Короткий переход между двумя близлежащими системами по стабильному оживленному маршруту
5-10 дней	Путешествие между системами в одном субсекторе с использованием точной навигационной информации.
30-60 дней	Путешествие через всё пространство имперского сектора (такого как Каликсда) с использованием точной информации и известных варп-маршрутов.
100+ Дней	Опасное путешествие по Сегментуму на максимальной скорости, избегая лишь самые опасные из известных угроз.
Несколько лет	Одиссея через галактику.

решению МИ, дать бонус на эту проверку). В случае провала проверки, Навигатор не сможет попробовать пройти её снова, пока МИ не позволит или пока временное событие (такое как варп-шторм) не закончится.

Третий этап: прокладывание курса

После того, как Навигатор получил опорную точку, он затем должен использовать свою своё сверхъестественное восприятие чтобы определить любое волнение, странные феномены или штормы, поджидающие в Эмпиреях, которые повлияют на движение судна по мере его путешествия. Это **Ординарная (+10) проверка Навигации (Варп)**, результаты которой держатся МИ в секрете. Успех значит, что если по пути находится какая-то значительная варп-нестабильность, то Навигатор скорее всего её обнаружит, провал значит, что это ему не удастся. В любом случае, если Навигатор проваливает этот бросок, ему будет неизвестно о опасностях, подстерегающих по пути. Эффект этой проверки повлияет на шанс избежать серьёзных варп-столкновений (см. стр. 210) во время путешествия.

Таблица 7-3: Схема Навигации

Степени Успеха/ Провала	Результат
3+ Степеней Успеха	Точка назначения достигнута за четверть времени, установленного МИ на первом этапе
2 Степени Успеха	Точка назначения достигнута за половину времени, установленного МИ на первом этапе
1 Степень Успеха	Точка назначения достигнута за три четверти времени, установленного МИ на первом этапе
Успех	Точка назначения достигнута за время, установленное МИ на первом этапе
Провал	Точка назначения достигнута за время в два раза больше установленного МИ на первом этапе
1 Степень Провала	Точка назначения достигнута за время в три раза больше установленного МИ на первом этапе
2+ Степени Провала	Точка назначения достигнута за время в четыре раза больше установленного МИ на первом этапе

Четвертый этап: Ведение судна

Обнаружив Астрономикон и оценив местное состояние варпа, Навигатор теперь делает бросок для того чтобы определить правильность путешествия и его время. Это проверка умения Навигации (Варп), модифицированная восприятием Навигатором Астрономикона (см. Второй Этап) и общую сложность путешествия. Обратитесь к Схеме Навигации, чтобы увидеть результаты проверки.

Четвертый этап: Ведение судна

Обнаружив Астрономикон и оценив местное состояние варпа, Навигатор теперь делает бросок для того чтобы определить правильность путешествия и его время. Это проверка умения Навигации (Варп), модифицированная восприятием Навигатором Астрономикона (см. Второй Этап) и общую сложность путешествия. Обратитесь к Схеме Навигации, чтобы увидеть результаты проверки.

Отклонение от курса

Если Навигатор проваливает проверку Навигации (Варп) и выбрасывает 9 на любой из костей, то он сбивается с курса и судно появляется в не той системе или части космоса (определяется МИ).

Неполадки Поля Геллера в игре

То, как отразить неполадку Поля Геллера зависит от фантазии МИ, но для игроков она должна быть неимоверно ужасным событием. Если они хотят выжить, то должны быстро восстановить Поле Геллера, и даже если им это удастся, им всё ещё придётся разбираться с кораблём, наполненным чудовищными существами. МИ может свободно выставлять против них все виды демонических противников, в любой чудовищной и ужасной форме, которую он выберет.

Даже если игроки одержат триумф, урон Боевому Духу их корабля должен быть весьма значителен, и, в зависимости от серьёзности неполадки, может быть также нанесен урон Численности Команды (см. стр. 254). Если сражения были особо жестокими, некоторые Компоненты корабля могут быть повреждены, разгерметизированы или даже объяты пламенем. Для игроков, убийство демонов может стать только началом...

Для МИ: Сложность перехода

Мастер Игры должен выбрать продолжительность перехода, основанную на том, насколько сложен переход и как далеко предполагаемая точка назначения. Путешествие через «открытый варп» без необычных феноменов или возмущений это Рутинная (+20) проверка Навигации.

Если Навигатор использует варп-маршрут или коридор, или у него есть подробная информация, такая как секретные карты, найденный в Навис Прима (см. стр. 161), проверку следует считать Простой (+30).

Когда предпринимается путешествие в неизведанное, или где общие условия в варпе известны как неблагоприятные (склонные к штормам и т.д.) проверка должна быть Сложной (-10) или хуже.

С другой стороны, если маршрут очень устойчивый и Навигатор не раз по нему раньше путешетвовал, МИ может решить, что ему не нужно делать бросок и проходить проверку на Столкновения при Варп-путешествии (см. Столкновения при Варп-путешествии на странице 210 в этой части).

Столкновения в Варпе

Варп-путешествие редком бывает обыденным и скучным делом, и Навигатор должен сохранять постоянную бдительность, чтобы судно не потерялось или не подверглось опасности. Опасность тем выше, чем дольше корабль в варпе и дальше путешествие. Для того, чтобы отразить опасности варпа, Навигатору следует сделать бросок по **Таблице 7-4: Столкновения при Варп-путешествии** (см. стр. 210) один раз за пять полных дней, проведённых в варпе. Если для осуществления путешествия необходимо меньше пяти дней, то всё равно делается один бросок по таблице Столкновений при Варп-путешествиях. Каждый из бросков на столкновения в варпе получает бонус +20, если Навигатор успешно прошел проверку Восприятия при Оценке Условий Варпа на Третьем Этапе.

Пятый этап: покидая варп

Когда точка назначения была достигнута, Навигатор

Таблица 7-4: Столкновения при варп-путешествии

Бросок	Событие
01-03	**Разрушение реальности**: Сам остов судна каким то образом меняется. Стены могут начать таять, статуи и картины ожить или сама гравитация исказиться.
04-09	**Эпидемия безумия**: Всеобщее безумие охватывает экипаж и без быстрых действий гарантирован бедлам. Первыми её жертвами станут слабые волей, но она может распространиться контактом.
10-18	**Вторжение**: Демоническая сущность пробирается на борт корабля и начинает буйствовать. Особо коварные существа варпа могут прятаться на корабле годами, маскируя свои действия под неудачи и небрежности.
19-26	**Потеря времени**: Время сжимается и расширяется во время путешествия и хотя может занять несколько дней, команда будет чувствовать себя так, как будто прошло несколько месяцев, и это подточит их рассудок.
27-33	**Призрачные корабли**: Корабельные сенсоры регистрируют фантомные корабли, которые появляются и исчезают случайно. Мудрый капитан проигнорирует подобное, хотя, если оно настоящее, судно, потерянное в варпе, может содержать ценный груз.
34-39	**Мель и рифы**: Корабль столкнулся с варп-мелью или рифом, которые грозят открыть его зазубренному фрагменту лже-реальности. Для того чтобы пройти невредимыми, нужными хороший рулевой и умелый навигатор.
40-48	**Явления**: Один или несколько членов команды обнаружили, что их начали посещать варп-духи потерянных друзей или членов семьи. Эти потерянные души могут предложить полезный совет и утешение или же иметь более тёмные мотивы.
49-53	**Флуктации поля Геллера**: Поле Геллера, которое удерживает гибельные энергии варпа, начинает тревожно мерцать. Могут потребоваться поспешные молитвы Богу Машине или возвращение в реальное пространство.
54-67	**Варп-шторм**: Ужасный варп шторм ударил по судну и может нанести урон или сбить его с курса. Исход зависит только от умений Навигатора корабля.
68-75	**Шёпоты и грезы**: Все находящиеся на борту страдают от странных грез и при пробуждении даже слышат затихающие голоса. Они могут скрытые истины или знамения по воле МИ, или просто быть безумным бормотанием с той стороны.
76-100	**Всё хорошо**: Спокойное путешествие, которым мудрый капитан будет наслаждаться.

должен пройти **Тяжёлую (-20) проверку Навигации (Варп)**, чтобы определить точность точки входа в реальное пространство, которую в общих чертах Навигатор может смутно и неопределенно воспринимать из варпа. Успех в этой проверке значит, что судно вышло из варпа там, где предполагал Навигатор. Провал значит, что корабль вышел вне цели (например, в опасной близости от планетарного тела, а не в дальнем пределе системы), где степени провала отражают более опасное отклонение.

Столкновения при варп-путешествии

Варп это чрезвычайно странное и пугающее место, наполненное вещами, которые не укладываются в голове человека. Игроки, будучи вольными торговцами, будут проводить немало времени, путешествуя через варп от одного места к другому. Таблица выше может быть использована в сочетании с правилами навигации через варп, или просто для того чтобы добавить остроты пребыванию в варпе и напмнить игрокам, что нет такой вещи как абсолютно безопасное путешествие в пустоте.

Опасности варпа

Из всех опасностей, с которыми может столкнуться звездолёт, вторжение варпа – одна из тех, от которых стынет кровь даже самых опытных пустоходов. Для большинства на борту корабля, Море Душ, это странное и ужасное место. Кошмарные и странные происшествия становятся жребием нижних палуб, когда корабль ныряет под его пространство. В собачью вахту между боязливыми пустоходами ходят байки, о чудовищах и глубинных левиафанах, которые охотятся на течениях имматериума.

Офицеры и старшие боцманы корабля, как и любой, кто вырос среди пустоплавателей, знают больше правды, но держат её при себе. Они знают, что Море Душ – это больше чем призрачный регион «потустороннего». Они знают, что варп наблюдает за ними, знает их и, что ещё хуже, жаждет их. Кроме того, им известно, что любой на борту корабля может стать проводником для порожденного варпом ужаса, который может погубить их всех.

Единственная защита корабля против хищничества Имматериума – Поле Геллера. Эта чудесная реликвия Тёмной Эры Технологий создаёт малый пузырь реальности вокруг корабля, который обитатели варпа не могут преодолеть. С его помощью, звездолёт может плыть через опасный варп под защитой.

Конечно, не бывает технологий без изъянов и Поля Геллера могут отказать. Если отказ мгновенный, звездолёт окажется в ужасной опасности. Малейший сустек варп-материи, проникнувший на борт может породить демонического зверя ужасной силы и дикости или создать кошмарный призрачный феномен, ломающий инструменты и сводящий членов команды с ума. Если прорвавшаяся варп-сущность слаба, она может овладеть равно слабой рассудком душой. Если она сильна, она может без посторонней помощи проявиться в качестве демона в причинить разрушение или по кошмарной прихоти силой исказить и подвергнуть мутации свои жертвы. В любом случае, команда корабля должна реагировать быстро, иначе они потеряют все. Команда нижних палуб занечатывает себя в отсеках позади забаррикадированных дверей переборок, в то время как рядовые, бойцы и офицеры несутся к арсеналу. Затем, вооружившись огнестрелами, саблями и абордажными огнемётами, команды бойцов вычищают судно от носа до кормы от демонической заразы. Если они побеждают, то корабль может выжить и вернуться в реальное пространство, иначе он будет потерян.

Однако, если отказ Поля Геллера постоянный, скорее всего судно не сможет выжить.

STARSHIPS

Тонкая оболочка против пустоты

•

Конструировани е звездолёта

•

Усложнения

•

Пример судна вольного торговца

•

Космические бои

•

Полет в Далёкие Пустоты

Глава VIII: Космические корабли

«Я побывала во всём секторе и за его пределами, но, воистину, нет места лучше, чем за штурвалом корабля»

– торговец-хартист Элизабет Орлеанс с корабля *Ткач Звёзд*

Для вольного торговца нет ничего важнее или ценнее, своего космического корабля. Да, Торговый Патент даёт ему власть, ресурсы – силу, а безудержные амбиции наделяют волей на пути к истинному величию. Однако без судна вольный торговец ничуть не могущественнее планетарного губернатора или генерала Астра Милитариум.

Но, обладая кораблём, он может путешествовать за пределами Империума, исследовать неизвестное и использовать его для извлечения прибыли. Стоя за штурвалом своего звездолёта, он может поражать своих неприятелей яростью макро-батарей и покорять целые планеты. Благодаря кораблю, вольный торговец обладает большим могуществом чем кто-любой другой, за исключением, разве что высочайших каст Империума.

Пустотоходные суда Империума – это нечто гораздо большее, чем просто суда. Пустотные корабли, самые меньшие из которых достигают длины более километра, в отношении населения поразительно похожи на имперский улей в миниатюре. На них есть насильно завербованные рабочие нижних палуб и сервиторы, отвечающие за тяжёлый труд, артиллерийские команды, стоящие у орудий корабля, бойцы, поддерживающие порядок среди экипажа. Однако на них также есть начальники камбузов, разнообразные мастеровые, хирургеоны и мех-ремесленники, ибо пустотный корабль должен быть самодостаточным во всех отношениях.

Также там располагаются те, чьи связи с судном более... усложнены. Адепты Механикус оберегают машинариум как свою крепость, но при этом бродят по всему кораблю, заботясь о его бесчисленных устройствах. По нему также блуждают и священники Министорума – они сохраняют души членов экипажа свободными от порчи. И, наконец, есть Навигаторы в отчуждении обитающие в своих святых башнях. Хотя они подчиняются приказам капитана корабля, он им не господин.

На всех них распространяется руководство лорда-капитана, единовластного господина и командира корабля. Неудивительно, что вольный торговец рассматривает свой корабль не как комплекс технических систем, но как дышащее жизнью сообщество присягнувших ему слуг.

Жизнь средь звёзд

Те, кто служат на борту космического корабля, считают себя стоящими в стороне от остального Империума. Даже насильно набранным отбросам из числа членов экипажа предоставляется возможность путешествия к различным мирам – привилегия, о существовании которой большинство граждан Империума даже не имеет представления – и они осуществляют это путешествие на борту могучего судна. Когда начальник орудий даёт бортовой залп, он выпускает силу, способную разрушать города, а техножрецы машинариума контролируют двигатели невообразимой мощности.

Нет ничего удивительного в том, что когда член команды попадают на поверхность далёкого мира, он склонен относится к тем, кого встретит, со снисхождением, если не с откровенным презрением. В конце концов, они никогда не покинут планету, на которой родились. В свою очередь, пустотоход знаком с гораздо большей частью Вселенной, и может оценить её чудеса и угрозы.

Также нет ничего удивительного в том, что после долгих лет, проведённых на корабле, для члена команды он становится ближе, чем тот мир, который он оставил позади.

Звуки корабельной жизни

Бывалому пустотоходу ворчание и бормотание космического судна кажутся такими же естественными, как обитателям планет – пенье птиц или дождь. Экипаж звездолёта проводит годы, а то и десятилетия на борту своего корабля, не ступая на поверхность планет. Со временем свежий, прохладный ветерок и звуки дикой природы начинают казаться им неестественным.

Каждый настоящий пустотоплаватель хорошо знаком с почти незаметными вибрациями главных двигателей корабля, и просто по изменениям фонового шума может определить, находится ли судно в неподвижном состоянии, набирает скорость или маневрирует. Помимо этого есть шум перегонных вентиляторов, треск статических разрядов и, в том случае, если корабль путешествует через варп, миллион свистящих шёпотов за гранью сознания. Пустотоход быстро запоминает, какие звуки нормальны, и быстро реагирует, когда слышит что-то необычное.

Фоновый шум прерывается треском вокс-вызовов, общекорабельных приказов и сигнальных гудков. На борту корабля, где жизненно важные системы всегда должны быть укомплектованы работниками, даже таки простые понятия, как «день» и ночь», должны регулироваться искусственно. У каждого есть собственный излюбленный метод сигнализировать о смене вахты. Например, торговец-хартисит Элизабет Орлеанс предпочитает грегорианские хоралы во славу Бога-Императора, в то время как мастер-капер Игнаций Зор использует сервиторов-херувимов, бьющих в боевые гонги. Говорят, что после того, как бесчестный вольный торговец Тревор Себастьян потерял разум, он заставлял своего старшего уорент-офицера скакать на карликовой лошади по коридорам, дуя при этом в горн, что означало смену караула.

Однако, вне зависимости от корабля – или его хозяина – на них на всех используется сигнал тревоги настолько пронзительный и душераздирающий, что никто не может проигнорировать его. Он применяется лишь в трёх самых ужасных их возможных на корабле ситуаций: угроза боя, падение давления и проникновение варпа.

Анатомия звездолёта

В 41 тысячелетии пустотоходное судно редко и драгоценно. Строительство кораблей занимает десятилетия, даже века, и это при условии, что корабелы обладают необходимыми навыками, в первую очередь, базой знаний. Редко можно встретить «новый» звездолёт – большинству из них сотни или тысячи лет, а некоторые относятся к заре Империума. Потому корабли никогда не производятся массово, и даже два корабля одного типа редко бывают похожи. Крейсер типа Луный, произведенный на верфях Марса будет значительно отличаться от другого Лунного, родом из доков Порта-Гнев.

Однако, вне зависимости от типа или конфигурации, все суда имеют некоторые общие компоненты и общие черты в дизайне. Например, каждому звездолёту для того, чтобы идти через космическое пространство, требуется плазменный двигатель, для защиты нужны броня и пустотные щиты, а также корпус, который бы вмещал все эти системы. В **Rogue Trader** корабли имеют Компоненты – различные части, составляющие звездолёт. Некоторые из них чрезвычайно важны, как, например, системы жизнеобеспечения и комплексы генератория. Без них корабль не будет функционировать. Другие, такие как оружейные батареи или роскошные пассажирские покои, - полезны, но не необходимы.

Компоненты корабля, в свою очередь, влияют на характеристики корабля. Эти характеристики похожи на характеристики Персонажа Игрока **Rogue Trader**. Они отражают различные возможности корабля.

Характеристики

Скорость: Скорость показывает быстроту перемещения корабля в реальном пространстве.

Манёвренность: Манёвренность отмеряет то, как быстро корабль может сменить направление, избежать препятствий и уйти из под обстрела.

Обнаружение: Обнаружение отмеряет мощь корабельных ауспексов и аугеров и то, как хорошо они «видят» своё окружение.

Пустотные Щиты: Пустотные щиты создают невидимый энергетический барьер вокруг корабля с целью защитить его от вражеских атак.

Броня: Броня защищает корабль от поступающего оружейного огня, а также от столкновений с звёздной пылью, камнями и другим муором.

Прочность Корпуса: Прочность Корпуса отображает то, насколько укреплены внутренности корабля и сколько урона он может принять прежде, чем развалится. Изолированные отсеки, укрепленные переборки и противовзрывные двери повышают Прочность Корпуса, в то время как длинные, открытые проходы и некачественные материалы понижают ее.

Производство Энергии: Показатель производства энергии отображает энергию, которую вырабатывает корабль для поддержания работы множества своих Компонентов. Если Компонент обесточен, он не будет работать.

Пространство: Пространство отмеряет свободное место на корабле для различных Компонентов. Если для Компонента не хватает Пространства, его невозможно разместить в корпусе корабля.

Класс Турелей: Рейтинг турелей корабля – это абстрактное отображение того, сколько у него защитных турелей. Турели – это небольшие оружия ближнего радиуса действия, используемые для уничтожения малых судов и торпед.

Орудийная Оснащённость: Это части корабля, в которых достаточно места для того, чтобы разместить массивные главные орудия звездолётов 41го тысячелетия.

ОК: То, сколько Очков Корабля стоит корпус, компонент или улучшение.

Отображение и создание характеристик

Как и характеристики персонажа, характеристики корабля отображаются числами. Однако, в отличие от характеристик персонажа, они не отображаются по шкале от 1 до 100. Причина в том, что в отличие от персонажа, корабль – это неодушевлённый объект. Лучший корабль Империума бесполезен без равно компетентного экипажа, который будет им управлять. Поэтому большинство характеристик корабля указаны статичными числами, против которых проводятся проверки – так же как Раны персонажа или ОБ элементов брони. Другие характеристики, в частности Манёвренность и Обнаружение – это бонусы или штрафы, которые могут быть учтены, когда персонаж на борту проходит соответствующую проверку умения. Это отображает общее представление о том, что некоторые корабли более манёвренные или имеют лучшие аугеры, чем другие и что в руках умелого оператора они будут работать лучше.

Базовые характеристики корабля определяются типом его корпуса. Некоторые корпуса, такие как транспорты, просторнее и способны вмещать больше груза. Другие корпуса, наподобие рейдеров, созданы для скорости и маневрирования, но тесны и относительно хрупки.

Эти базовые характеристики могут быть модифицированы с помощью Компонентов, размещённых в корпусе корабля. Компоненты могут создавать преимущества и недостатки. Например, более крупные плазма-двигатели делают корабль быстрее и производят больше энергии, но они также занимают некоторое пространство, которое могло бы быть отдано под другие Компоненты. С другой стороны, установка усиленной адамантиновой брони способна повысить Броню корабля, но его Скорость и Манёвренность могут пострадать из-за увеличения массы.

Далее в этом разделе будут обсуждаться некоторые из различных Компонентов корабля. Сперва будут описаны базовые типы корпусов.

Тонкая оболочка против пустоты

«Позвольте мне вам кое-что сказать, сэр. То пиратское отребье может и взяло верх надо вашим быстроходным торговцем, но сейчас они встретились с крейсером Его Священного Военного Флота. Во второй раз им так не повезёт».

— лорд-капитан Вильгельм Росс, Порт-Странствие

В корабле многое определяется его корпусом. В первую очередь, корпус определяет пространство, доступное для установки корабельных компонентов, а также устанавливает лимиты скорости, маневренности, прочность корабля и даже брони. Хотя корпуса кораблей почти всегда различаются по размеру или форме, их можно объединить в несколько общих классов: транспорт, рейдер, фрегат, лёгкий крейсер и крейсер.

Транспорт

Вероятно, транспорты – это самые распространённые звездолёты в Империуме. Выполняющие, зачастую, неблагодарную работу по доставке товаров из одного конца галактики в другой, транспорты – это большие, медленные корабли, предназначенные вмещать в свои трюмы столько груза, сколько возможно. Тем не менее, эти суда почти единолично отвечают за поддержание целостности владений человечества. Миры-ульи, например, не смогут долго прожить без постоянной доставки еды и воды с агромиров, и для многих далёких колоний регулярный проезд капитана-хартиста или бродяги-фрахтовщика является единственной связью с остальным Империумом.

Транспорты жертвуют скоростью, маневренностью и бронёй в пользу грузовой вместимости, и, хотя у них часто есть какое-то вооружение, они не сравнятся с настоящими бойцами. По этой причине транспорты нередко являются основной целью пиратов. Чтобы выпутываться из затруднительных ситуаций, вольному торговцу с транспортом придётся полагаться скорее на свой ум, чем на орудия. Однако, если в своем стремлении разбогатеть он решит сфокусироваться на торговых операциях, он не найдёт более подходящего судна себе в помощь.

Рейдер

Рейдеры – это широкий класс корпусов, включающий всё, начиная с каперов и кончая эсминцами, которые использует Имперский Флот. Обычно, под «рейдером» подразумевает судно, созданное для скорости и боя. Это делает их популярными среди пиратов и буканиров, которые совершают налёты на космические пути, предпочитая наносить стремительные удары по одиноким судам, а затем отступать до того, как их заметит патруль военного флота. Имперский Флот также часто использует рейдеры (называющиеся эсминцами), хотя предпочитает вооружать их средствами для уничтожения крупных кораблей, такими как торпеды, и посылать охотится за более крупными судами. Превосходные скорость и маневренность эсминцев означают, что в большинстве случаев они могут сократить дистанцию, запустить торпеды и уйти до того, как цель сможет открыть по ним огонь.

Рейдеры – это одни из самых быстрых кораблей сектора Каликсида и пространства Коронус. Их скорость и маневренность недоступны другим классам, а уровень огневой мощи нередко вполне такой же как и у звездолётов со сравнимым тоннажем. Однако, для достижения этого, рейдеры жертвуют бронёй и другой защитой, а также объёмом грузовых трюмов и кладовых. В сущности, они «стеклянные орудия», способные обрушить шквальный огонь, но не способные, в свою очередь, его выдержать. Вместо этого, они полагаются на маневрирование и высокую скорость, стараясь оставаться вне досягаемости пушек более тяжёлых кораблей.

Тяжёлые рейдеры – это подкласс рейдеров с большим корпусом и большим вооружением. У них также могут быть более мощные двигатели, позволяющие тяжелому рейдеры использовать более крепкую броню. Они могут быть не такими проворными, как их меньшие собратья, но большинство капитанов замечает, что при движении по прямой их скорости почти не отличаются.

Если вольный торговец хочет получить от рейдера всё, что можно, то он должен обладать талантливым тактическим умом, а также умелыми пилотами и экипажем. Рейдеры созданы для пиратства, хитрых манёвров и не для чего большего, но если вольному торговцу нужно именно это, более подходящего класса кораблей не найти.

Фрегат

По разным причинам, фрегаты являются вершиной искусства корабелов. Непритязательные, стремительные и опасные, фрегаты могут сбежать от всего, с чем не способны сражаться, и уничтожить всё, что они смогут поймать. Фрегаты входят в ряды линейного флота Каликсиды, где командование ими является наградой для самых молодых и агрессивных капитанов флота. Хотя фрегат может и не казаться таким престижным как крейсер или линкор, их гибкость означает, что эти корабли военного флота подходят для любых видов действий. Фрегатам поручают сопровождение конвоев, патрули, анти-пиратские действия и даже атаки на мятежные корабли и станции. Обычно они сражаются с фрегатами и рейдерами бунтовщиков, пиратов и даже враждебных ксеносов. Поэтому капитаны фрегатов бывают в действии гораздо чаще, чем их коллеги с более крупных судов линейного флота.

Фрегаты – это баланс между всеми сторонами конструкции корабля: скоростью, маневренностью, огневой мощью и защиторй. Опытный корабел Механикусов может даже улучшить его грузовместимость и объём кладовых припасов, избежав значительного ухудшения каких-либо других сторон. Они также сравнительно распространённые корабли, часто обладающие надёжной и простой конструкцией. По этой причине их легко модифицировать и содержать. В секторе Каликсида можно услышать бесчисленное количество историй о повреждённых фрегатах, затерявшихся в космосе, однако сумевших приковылять в порт спустя месяцы после того как их экипажи закончили аварийный ремонт.

Всё это значит, что фрегаты – это одни из самых желанных кораблей для предприимчивых вольных торговцев. Фрегат предоставляет вольному торговцу почти неограниченные возможности. Торговля, исследование, завоевание, пиратство – всё это возможно с правильно оборудованным фрегатом и стоящим у руля капитаном, наделенным отвагой и стойкостью.

Лёгкий крейсер

Лёгкие крейсера – это глаза и уши линейного флота. Уступая настоящим крейсерам в размерах и превосходя их в скорости, они обладают достаточным запасом топлива и припасов для патрулей в далёких пустотах. Они могут путешествовать годами, даже десятилетиями, и

Что насчет линкоров?

Кончено, существует больше видов корпусов, чем упомянутые: линейные крейсера и линкоры – вот два примера таких корпусов. Однако, эти корабли чрезвычайно редки и находятся вне досягаемости всех вольных торговцев, кроме самых влиятельных, и потому не будут описаны в этой книге.

потому коммандерам лёгких крейсеров необходимо уметь думать независимо и полагаться только на себя. Лёгкие крейсера также используются как флагманы небольших эскадр фрегатов и эсминцев, задачей которых является сопровождение конвоев или охота на пиратов.

Конструкция лёгкого крейсера сохраняет баланс между боем и автономностью. Они обладают преимуществом лишь чуть меньшей скорости и маневренности, чем у фрегата, и при этом несут вооружение капитального корабля. Однако это достигается путем ослабления брони и укреплённых внутренних перегородок лёгкого крейсера в сравнении с правильным крейсером. Словом, лёгкие крейсера быстрее и манёвреннее стандартных, но значительно более хрупки.

Состоятельному вольному торговцу лёгкий крейсер может показаться привлекательным. Однако есть несколько затруднений, которые ему надо преодолеть. В секторе Каликсида капитальные корабли значительно более редки, чем фрегаты, рейдеры или транспорты и, как правило, они встречаются только в имперском линейном флоте. Даже если вольный торговец сможет добыть себе один, продвинутые технологии и загадочные знания, необходимые для обслуживания такого судна, редки и они доступны только на военных вервях и в мирах-кузницах. Наконец, лёгкие крейсера создаются как военные корабли, и может оказаться сложным переоборудовать их для других нужд.

Если у вольного торговца есть достаточно ресурсов для преодоления этих затруднений, он обнаружит себя у руля корабля имеющего немного аналогов в имперском пространстве, идеально подходящего для исследований и войны.

Крейсер

Крейсер – это военный корабль во всех отношениях. Это линейные корабли линейного флота Каликсиды, тяжеловесы, которые сражаются в большинстве столкновений флота. Эти корабли редки – строительство одного занимает столетия, если не дольше, и требует знания и технологий золотого века человечества, сейчас известных только самым могущественным техномагосам. Однако, каждое судно – зачастую пять или более километров длиной – несёт достаточно огневой мощи для того, чтобы сжигать планеты. Крейсера созданы для того, чтобы выигрывать воины, и Имперский Флот рьяно их оберегает.

Крейсера несут большие блоки вооружений и тяжело бронированы. У них огромные двигатели, но, по причине размера, их скорость и маневренность не впечатляют. Это хорошо для меньших оппонентов крейсера, так как их единственный шанс против этих бегемотов – это бегство. В самом деле, конструкторы крейсера предполагали, что их корабль будет чаще всего сражаться с другими крейсерами и потому должен нести могучее вооружение, созданное специально для убийства таких кораблей.

Для вольного торговца крейсер – это судно, полное перспектив и угроз. Все проблемы, который приносит с собой лёгкий крейсер, здесь преумножаются десятикратно. Обычно эти суда невозможно купить ни за какие деньги, и добыть их можно только дела, воистину достойные (или по равно грандиозной злодейской схеме). Даже если вольный торговец смог получить в свои руки крейсер, у него найдётся множество врагов, замышляющих отнять его. Ведь, несмотря на все сложности, крейсер – неоценимое сокровище. Однако для вольного торговца, обладающего ресурсами, хитростью и беспощадностью, получить и сохранить крейсер - значит иметь власть, несравнимую ни с чем и принадлежащую лишь ему одному.

Компоненты

Корабли состоят из различных Компонентов, которые размещены в корпусе корабля. Эти компоненты – то, что делает корабль кораблём; без них он будет лишь пустым каркасом.

Есть два типа Компонентов: Необходимые Компоненты и Дополнительные Компоненты. Первые – это всё то, что нужно для функционирования любого корабля. К ним относятся мостик, плазменный двигатель, варп-двигатель, системы жизнеобеспечения и так далее. Дополнительные Компоненты могут быть полезны, но корабль способен работать и без них – это грузовые отсеки, оружие и каюты пассажиров.

Компоненты используют два ограниченных ресурса корабля: Пространство и Энергию. В пределах корпуса корабля пространство ограничено, а плазменные двигатели производят только определённое количество энергии. Компонент нуждается в обоих ресурсах для того, чтобы экипаж корабля мог его использовать. Если для Компонента не хватает энергии, то он обесточен. Обесточенные Компоненты – это лишенные света и энергии части корабля, где нет ни гравитации, ни воздуха. Те, кто хотят войти в них, должны использовать скафандры. Разумеется, они не дают ни одного из перечисленных преимуществ или бонусов кораблю.

Если для Компонента не хватает Пространства, он выставляется наружу. Наружные компоненты располагаются вне корпуса корабля. Они получают энергию и могут использоваться – капсула с пассажирами может подвешена вне корабля и иметь тепло, свет и воздух. Однако, модуль не получает бонусы за броню корабля и структурную прочность. Во время боя они примут первое же попадание, прошедшее через щиты корабля, и будут уничтожены. Любые члены команды, которым не повезло находиться в Компоненте в этот момент, будут убиты.

Однако у некоторых Компонентов есть черта «внешний». Такие компоненты были сконструированы для того, чтобы размещаться вне корпуса корабля, и находятся в защищенных альковах или защищены странными технологиями. Внешние компоненты не занимают места и не могут быть разрушены Критическим Попаданием.

Необходимые компоненты

"Мне по барабану, что энергия уйдет из пассажирских покоев! Если не залатать главный двигательный провод, нам всем придётся глотать вакуум!»

– МакКейд, боцман Бдительной Аквиллы

На каждом корабле есть важнейшие Компоненты, без которых он не будет функционировать. Эти Компоненты включены в базовую конструкцию корабля. Их нельзя удалить (только если превратить корабль в дорогой и бесполезный остов), но их можно улучшить – заменив более старые и не такие полезные Компоненты более мощными версиями. Эти Необходимые Компоненты специфичны для корабля, способного к путешествиям через варп – монитор системной защиты или внутрисистемный буксир, например, не потребует варп-двигателя или поля Геллера.

Необходимые компоненты корабля, способного к варп переходам, следующие:

Корпус

Несущая конструкция, на которой конструируется звездолёт, корпус определяет его более, чем что-либо другое. Это также один из немногих Компонентов, которые невозможно улучшить.

Плазменный двигатель

Гигантское сооружение почти необъяснимой технологии, плазменный двигатель занимает колоссальное пространство на корабле. Без него звездолёт немногим лучше холодной дрейфующей могилы.

Варп двигатель

Большая часть звездолётов предназначена для путешествий в космосе со скоростью, значительно уступающей световой. У них незавидная роль: оставаться в ловушке одной звёздной системе, или потратить века на путешествие даже к ближайшим звёздам. Варп двигатель предоставляет более короткий путь, позволяя судну войти в ужасное пространство, известное как имматериум. Если корабль может в нём выжить, он достигнет точки назначения за недели или месяцы вместо лет – как раз то, что необходимо вольным торговцам.

Пустотные щиты

Пустотные щиты создают энергетические барьеры вокруг корабля. Более слабые версии, установленные на транспортах, предназначены по большей части для защиты от межпланетного мусора, в то время как пустотные щиты военных судов достаточно сильны, чтобы отразить огонь неприятеля.

Поле Геллера

Хотя пустотные щиты защищают звездолёт в космосе, они бесполезны против кошмарных обитателей варпа. По этой причине кораблю для перемещений через варп требуется Поле Геллера. Эта технология появилась ещё задолго до Эры Раздора и создаёт пузырь реальности в царстве хаоса, гарантируя, что его чудовищные создания останутся вне корпуса.

Система жизнеобеспечения

Без насосов, сифонов и фильтров системы жизнеобеспечения воздух на борту корабля быстро превратиться в токсичный туман, а вода – в непригодную для питья грязь. Системы жизнеобеспечения очищают атмосферу корабля и перерабатывают отходы для производства чистой воды.

Помещения для экипажа

Для управления даже самыми небольшими транспортами требуются экипажи в тысячи человек. Большинство – это чернорабочие, насильно набранные в глубинах ульев, другие – это квалифицированные пустотоходы, обученные управлять многими системами корабля. Как бы то ни было, им всем необходимо место, чтобы жить, будь то затхлая койка или хорошо-оборудованная каюта.

Мостик

Как каждое тело нуждается в голове, так и каждому звездолёту нужен мостик. Здесь, со своего пульта управления, капитан командует своим судном и действиями тысяч членов экипажа. Здесь также

располагаются продвинутые когитаторы, направляющие корабельные системы наведения, сенсоры и другие системы.

Сенсоры

Когда имеешь дело с огромными расстояниями пустоты, от зрения немного толку. Ауспексы, грави-детекторы и комплексы аугеров могут обнаружить отраженный свет хаотично летящего астероида или тепло от вражеского судна в тысячах или даже миллионах километров вдали. Более продвинутые сенсоры могут даже засечь кильватерный варп-след судна, идущего через имматериум.

Дополнительные Компоненты

Хотя они не являются критичными для существования корабля, многие Дополнительные Компоненты жизненно важны для операций звездолёта и даже его выживания. Есть множество различных типов Дополнительных Компонентов, которые способны помочь во всём: от боя и до грузовых перевозок. Некоторые наиболее общие типы – это вооружение, пассажирские отсеки, броня, обшивка, грузовые трюмы и даже выразительные тараны имперских военных кораблей, сделанные из 30 и даже более метров адамантина.

Больше Дополнительных Компонентов представлено на странице 216.

Конструирование звездолёта

При создании звездолёта, игрокам следует пройти следующие ступени:

- Первая ступень – выбор корпуса. Список корпусов находится на следующих нескольких страницах. Разделённый на классы: транспорт, рейдер, фрегат, лёгкий крейсер и крейсер.
- После того, как игроки выбрали корпус, они делают бросок по схеме Усложнений, получая одно Усложнение Предыстории и один Усложнение Странностей Духа Машины. В другом случае, МИ может сам выбрать эти усложнения.
- После определения Усложнений игроки создают свой корабль. Исходя из типа корпуса и двигателя, выбранного ими, они определяют положенное количество Пространства и Энергии. Основываясь на Торговом Патенте они получают определённое число Очков Корабля (см. стр. 37)
- Затем игроки должны выбрать, какой тип команды будет на корабле. Все корабли начинают с Компетентной Командой (см. **Таблицу 8-9: Рейтинг НИП** Команды на странице 242), чьё умение равно 30. Цена команды включена в стоимость корпуса. Если игроки хотят, то могут получить 5 Очков Корабля, которые смогут потратить на улучшение корабля, снизив Команду до некомпетентной (20). Таким же образом, они могут улучшить свою Команду до Искусной (40) потратив 5 очков из уже имеющихся Очков Корабля. Также они могут улучшить свою команду до Команды Ветеранов (50) потратив 15 Очков Корабля.
- Затем игроки должны выбрать один Необходимый компонент в каждой из категорий Необходимых Компонентов.
- Затем игроки могут выбрать Дополнительные Компоненты. Каждый компонент (Необходимый или Дополнительный) требует Места и Энергии. Общая сумма требований Компонентов не должна превышать Пространство, предоставленное корпусом или Энергию, созданную двигателем.
- После записи Компонентов звездолёта, все преимущества и недостатки следует подсчитать и, если необходимо, сложить.

Следует отметить, что некоторые Компоненты могут увеличить Численность Команды до числа, большего 100. Это допустимо, и следует установить новый максимальный уровень Численности Команды и Боевому Духу. После получения Урона, Численность и Боевой Дух Команды звездолёта могут быть восстановлены до этих пределов, но не превышать их.

Это может показаться странным, но и Численность Команды и Боевой Дух – это скорее абстрактное отображение, чем конкретные показатели количества людей на борту и их лояльности. Однако, просто учтите, что эти Компоненты увеличивают лояльность команды или количество живых людей на борту корабля, и что они делают оба показателя значительно более устойчивым к потерям.

Пример

У корабля есть Усложнение Населённый Призраками, что снижает Боевой Дух постоянно на 10. Однако, игрок добавил Расширенные Хранилища Припасов, что повышает Боевой Дух на 1. В итоге, Боевой Дух корабля перманентно понижается на 9.

Корпуса

Корпус корабля определяет, какого класса этот корабль и какие компоненты могут быть к нему добавлены. Корпус включает все базовые характеристики корабля (хотя они могут быть модифицированы определёнными компонентами):

Транспорты

Транспорты непривлекательны, но жизненно важны для галактической торговли.

Паломническое судно типа «Джерико»

Размерения: 2.25 км в длину, 0.3 км в ширину прим.
Масса: 9 мегатонн прим.
Команда: 20000 чел, прим.
Ускорение: максимальное ускорение 1.6g.

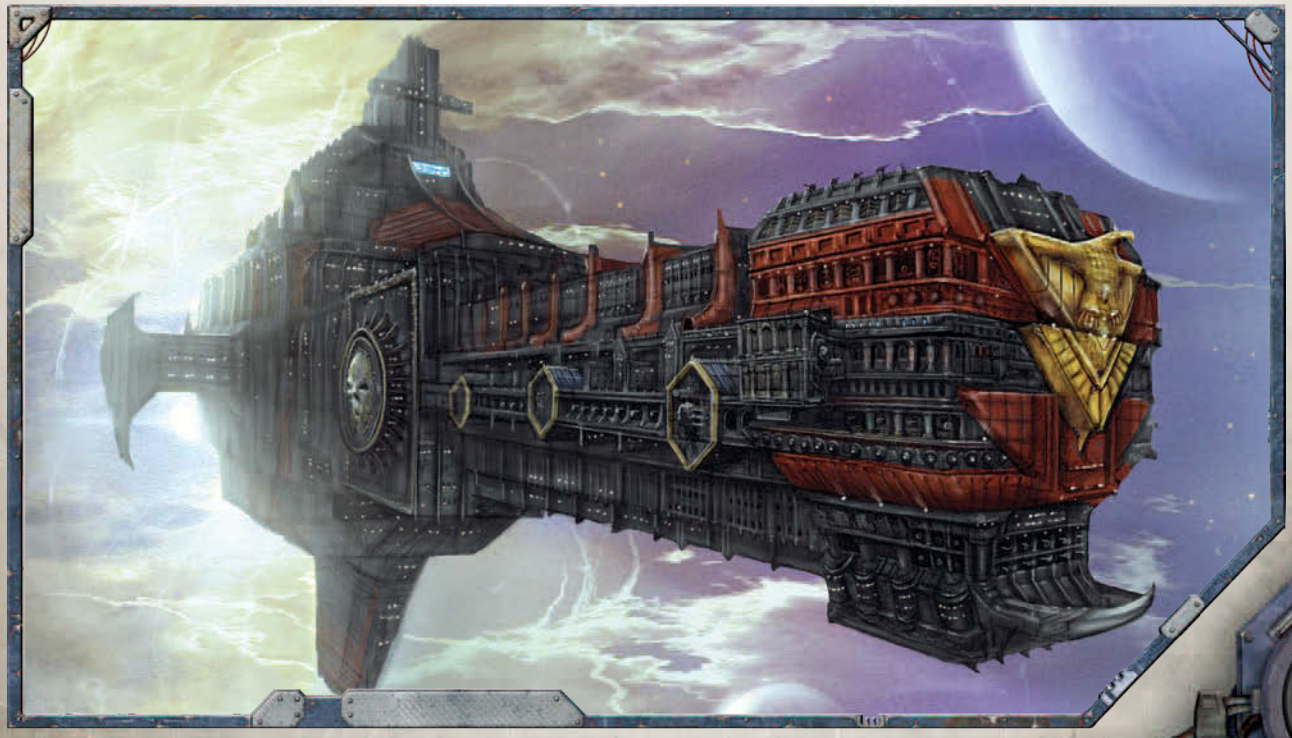
Гигантские паломнические корабли типа «Джерико» – это переоборудованные перерабатывающие суда. Их огромные топливные баки переоборудованы в сотни пассажирских отсеков и один корабль может вместить многие тысячи верующих. Условия размещения различаются: для тех у кого есть троны, путешествие будет сравнительно приятным, но большинство должно довольствоваться койками в трюме и пищей из трупов в объёмистых грузовых отсеках. Джерико также может быть переоборудован для доставки грузов.

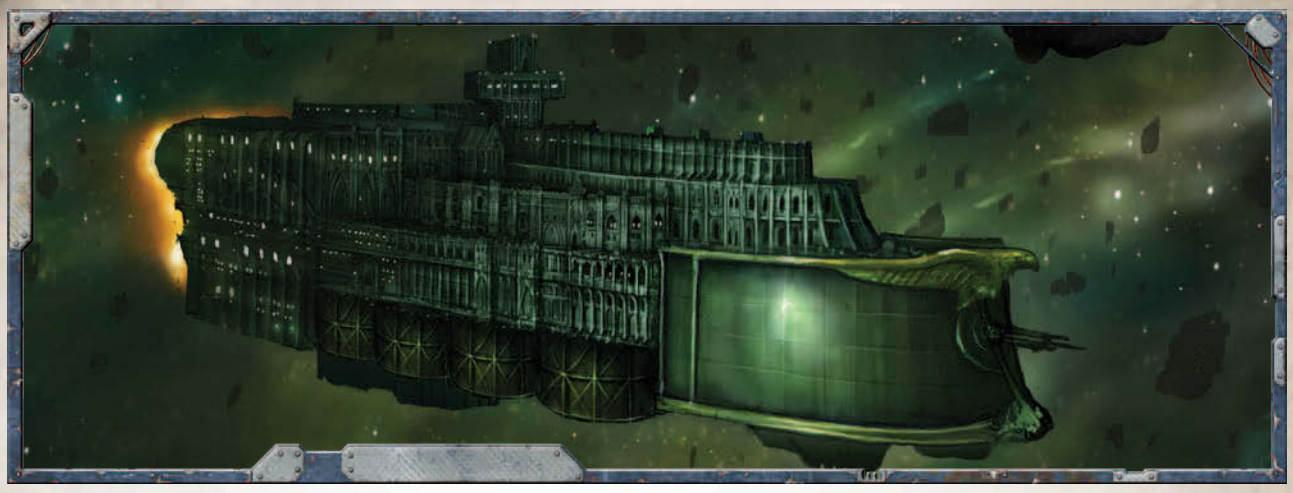
Эти корабли сами по себе большие, медленные и неповоротливые. Чтобы отпугнуть пиратов, некоторые выставляют напоказ оружие, но большинство буканиров и так предпочитают находить более богатые цели.

Скорость: 3
Обнаружение: +5
Броня: 12
Пространство: 45
Манёвренность: –10
Прочность Корпуса: 50
Класс Турелей: 1
ОК: 20

Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый Борт 1, Правый Борт 1.

Грузовое Судно: Это судно предназначено для транспортировки товаров, и никакое переоборудование этого не изменит. К корпусу прилагается один Компонент Главный Грузовой Трюм (см. стр. 231). Пространство корпуса уже было соответственно снижено, однако, при создании корабля, у него должна быть возможность производить 2 единицы Энергии для этого Компонента.





Торговое судно типа «Бродяга»

Размерения: 2 км в длину, 0.4 км в ширину прим.
Масса: 8 мегатонн прим.
Команда: 18000 чел, прим
Ускорение: максимальное ускорение 2.1g.

«Бродяги», распространённые в секторе Каликсида, это небольшие многоцелевые торговые суда, способные к транспортировке большого разнообразия грузов и даже пассажиров. Популярные среди капитанов-хартистов, эти корабли непритязательны, но надёжны, и известно что на них даже устанавливают небольшую бортовую артиллерию для защиты.

Скорость: 4
Обнаружение: +10
Броня: 13
Пространство: 40
Манёвренность: −5
Прочность Корпуса: 40
Класс Турелей: 1
ОК: 20

Орудийная Оснащённость: Надпалубное 1, Нос 1

Грузовое Судно: Это судно предназначено для транспортировки товаров, и никакое переоборудование этого не изменит. К корпусу прилагается один Компонент Главный Грузовой Трюм (см. стр. 231). Пространство корпуса уже было снижено в соответствии с этим, однако, когда корабль создаётся, у него должна быть возможность производить 2 единицы Энергии для этого Компонента.

Рейдеры

Корсары и пираты ценят эти быстрые, но хрупкие суда.

Каперское судно типа «Асироф»

Размерения: 1.5 км в длину, 0.25 км в ширину прим.
Масса: 5 мегатонн прим.
Команда: 22000 чел, прим.
Ускорение: максимальное ускорение 5.6g.

Тип «Асироф» включает в себя множество рейдеров схожего размера и огневой мощи. Известно, что многие действовали из бесславной Бездны Асирофа (оттуда и название) и популярны у каперов. Большинство жертвуют грузовыми помещениями и бронёй в пользу двигателей и усиленных внутренних перегородок, что позволяет им уйти от всего, с чем они не могут сразиться.

Скорость: 10
Обнаружение: +12
Броня: 14
Пространство: 35
Манёвренность: +23
Прочность Корпуса: 32
Класс Турелей: 1
ОК: 30

Орудийная Оснащённость: Нос 1, Надпалубное 1

Торговый рейдер типа «Опустошение»

Размерения: 1.6 км в длину, 0.4 км в ширину прим.
Масса: 6 мегатонн прим.
Команда: 24000 чел, прим.
Ускорение: максимальное поддерживаемое ускорение 5g..

Тип «Опустошение», это тяжёлый рейдер, чьё происхождение восходит к периоду до повторного завоевания сектора Каликсида. Типичное «Опустошение» имеет быстрые двигатели, значительные грузовые помещения и батареи, способные по мощности сравниться со многими фрегатами. Однако, их броня сравнительно слаба, что значит, так что этим «стеклянным орудиям» придётся тяжело при столкновении лицом к лицу со сравнимым судном военного флота.

Скорость: 9
Обнаружение: +10
Броня: 16
Пространство: 40
Манёвренность: +25
Прочность Корпуса: 30
Класс Турелей: 1
ОК: 35

Орудийная Оснащённость: Нос 1, Надпалубное 1

Фрегаты

Фрегаты – это быстрые, небольшие, но могущественные корабли, выполняющие самые различные роли.

Фрегат типа «Меч»

Размерения: 1.6 км в длину, 0.3 км в ширину прим.
Масса: 6 мегатонн прим.
Команда: 26,000 чел, прим.
Ускорение: максимальное поддерживаемое ускорение 4.5g.

Фрегаты типа «Меч» были постоянными эскортными судами в секторе Каликсида с момента его основания. Каждая система на борту этих фрегатов была испытана и проверена в бесчисленных столкновениях. Его лазерные орудия и турели точны и способны наносить тяжёлые повреждения, его плазменные двигатели массивны и надёжны в экстремальных условиях. Немногие оперативные соединения обходятся без пары «Мечей» для охраны флангов или более крупных судов или уничтожения небольших, быстроходных рейдеров. Не один вольный торговец отметил превосходство этого корабля и постарался его заполучить. С некоторыми небольшими изменениями по увеличению трюмов, «Мечи» достаточно хорошо удовлетворяют их нуждам.

Скорость: 8
Манёвренность: +20
Обнаружение: +15
Прочность Корпуса: 35
Броня: 18
Класс Турелей: 2
Пространство: 40
ОК: 40

Орудийная Оснащённость: Надпалубное 2

Ударный фрегат типа «Буря»

Размерения: 1.5км в длину, 0.4км в ширину, прим.
Масса: 6.1 мегатонн, прим.
Команда: 30500 чел, прим.
Ускорение: максимальное поддерживаемое ускорение 4.7g.

«Буря» - это специализированный фрегат, производимый в Каликсиде и близлежащих секторах. Он жертвует дальнобойным оружием в пользу тяжёлых бортовых орудий короткого радиуса, предназначенных для уничтожения противника на дистанции «поножовщины». Для того, чтобы добраться до этих дистанций, «Бури» имеют тройное бронирование носа и улучшенные двигатели, а также часто несут штурмовые суда и значительный личный состав для абордажных действий. Эти обширные жилые помещения и ангарные отсеки также показали себя очень полезным в других, более коммерческих целях.

Скорость: 8
Манёвренность: +18
Обнаружение: +12
Прочность Корпуса: 36
Броня: 19
Класс Турелей: 1
Пространство: 42
ОК: 40

Орудийная Оснащённость: Надпалубное 2

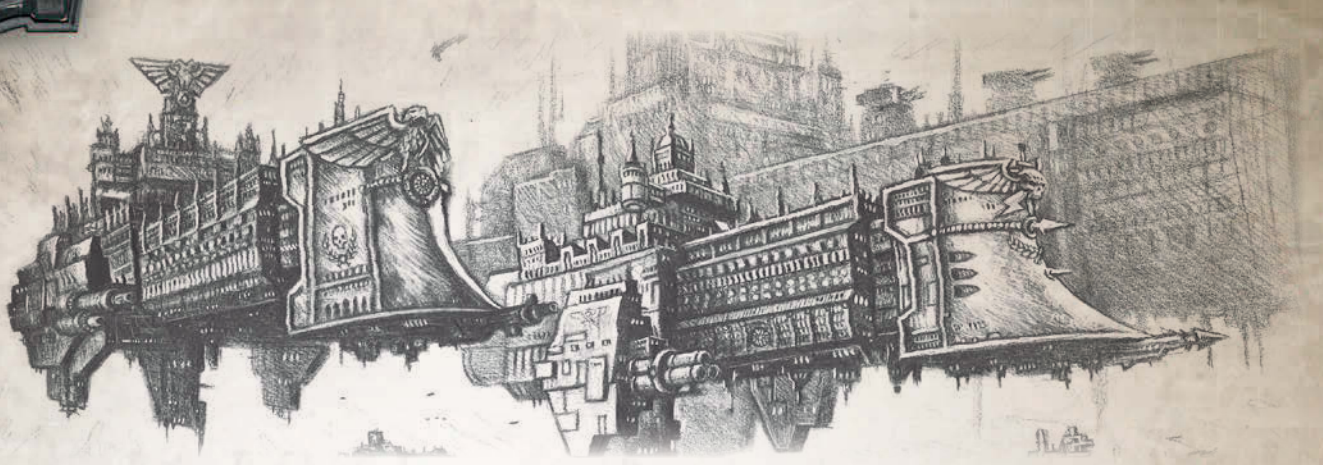
Лёгкие Крейсеры

Они глаза и уши флота, или же разведчики далёких пустот

Лёгкий крейсер типа «Неустрашимый»

Размерения: 4.5км в длину, 0.5 км в ширину прим.
Масса: 20 мегатонн прим.
Команда: 65000 чел, прим.
Ускорение: максимальное поддерживаемое ускорение 4.3g.

Лёгкие разведывательные крейсера – это глаза и уши имперского флота. Они несут достаточно топлива и припасов для многомесячных, а то и многолетних, патрулей и достаточно огневой мощи для того, чтобы отправить на тот свет любое меньшее судно, оказавшееся столь глупым, чтобы приблизиться к ним. «Неустрашимый» пользуется популярностью, потому что



сочетает маневренность фрегата с устрашающим носовым лэнс-вооружением.

Скорость: 7
Обнаружение: +22
Броня: 19
Пространство: 60
Манёвренность: +15
Прочность Корпуса: 60
Класс Турелей: 1
ОК: 55

Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый борт 1, Правый борт 1

Крейсеры

Эти военные корабли –хребет линейного флота.

Крейсер типа «Лунный»

Размерения: 5 км. В длину, 0.8 км в ширину у стабилизаторов прим

Масса: 28 мегатонн прим.

Команда: 95000 чел, прим.

Ускорение: максимальное поддерживаемое ускорение 2.5g.

Крейсеры типа «Лунный» составляют хребет линейного флота Каликсиды. Его (относительно) незамудренный дизайн восходит к заре Империума, и его могут создавать на мирах, обычно неприспособленных к строительству линейных кораблей. Разнообразие его орудийных батареий, лэнс-излучателей и торпед делает его одновременно разносторонним бойцом и опасным врагом. Большинство вольных торговцев убирают торпедные аппараты и вместо этого расширяют грузовые помещения.

Скорость: 5
Обнаружение: +10
Броня: 20
Пространство: 75
Манёвренность: +10
Прочность Корпуса: 70
Класс Турелей: 2
ОК: 60

Орудийная Оснащённость: Нос 1, Левый борт 2, Правый борт 2

Усложнения

У всех пустотных кораблей есть история. Многим тысячи лет, и некоторые были заложены когда Император вел человечество в Великий Крестовый Поход. Такие машины видели, как приходили и уходили тысячелетия истории, становились свидетелями приливов и отливов войны, знали сотни капитанов и тысячи членов экипажа.

По этой причине, корабль – это больше чем сочетание технических систем и пластов брони. Любой пустотоход-ветеран знает, что у корабля есть свои причуды и капризы. Некоторые корабли безудержно рвутся вперед при малейшем намеке на битву, их двигатели пылают, а комплексы авгуров неистово работают. Другие при опасности начинают ковылять, их системы замыкают и трещат, пока судно не повернётся спиной и не убежит. Некоторые корабли крепкие и надёжные, их оборудование работает гораздо дольше положенного срока. Другие разыгрывают экипаж, на дисплеях ауспика проявляются фантомы и странные звуки, похожие на шёпот, раздаются по внутреннему воксу. Хороший пустотоход знаком с чертами личности своего судна, и относится к нему так же, как и к любому другому члену экипажа.

В игре это отражается корабельными Усложнениями. Усложнения имеют преимущества и штрафы, которые делают корабль уникальным. Есть два разных типа Усложнения. Предыстории предлагают подробности создания или иного получения корабля, и те проблемы, которые могут возникнуть из его прошлого. Странности Духа Машины описывает странные личные причуды, которые дух машины подцепил за тысячелетия. Хотя корабли и не «живые» или хотя бы обладающие самосознанием, любой, побывавший на борту, готов поклясться, что у них есть свои желания и страхи, и некоторые задачи они исполняют с большим желанием, чем другие.

Прежде чем создать корабль, капитан должен сделать бросок по каждой из таблиц, чтобы определить, каким Усложнениям подвержен его корабль и записать их на лист корабля.

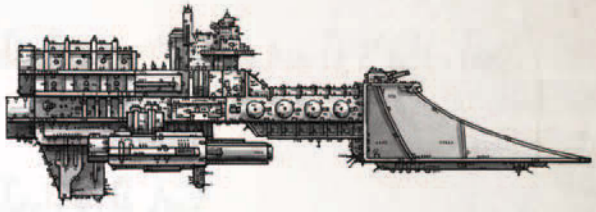


Таблица 8-1: Странности Духа Машины

Бросок	Результат
1	**Нюх на Неприятности**: Что-то на корабле дрожит при мысли о битве, всегда обследуя космос в поисках новой жертвы. Добавьте +5 к Обнаружению корабля и снизьте броню на 1, в связи со множеством битв. Иногда, команда может оказаться в битвах, которые бы хотела избежать.
2	**Богохульные Пристрастия**: Какой-то неизвестный аспект духа судна благожелательно перекликается с Имматериумом. Капитаны замечают, что этот корабль идет через варп гораздо легче, как если бы он чувствовал себя в нём гораздо более дома... Все проверки Навигации при пилотировании этого судна через варп получают бонус +15. Однако, команда, будучи на борту судна, получает штраф -5 к проверкам, основанным на Силе Воли.
3	**Воинская Спесь**: У корабля славная история битв и триумфальных сражений. Он всегда рвётся в бой, и не желает отступать. Корабль получает бонус +5 к проверкам Навыка Стрельбы и штраф -15 на любую проверку пилотирования (КК) при попытке избежать боя.
4	**Мятежный**: Судно не будет по своей воле страдать от власти. Иногда кажется, что оно испытывает удовольствие от вмешательства в планы своих хозяев. Во время не более чем одного боя за игровую сессию, МИ следует случайно выбрать один из компонентов корабля, который окажется обесточен до того момента, как его не отремонтируют. Однако, когда бы корабль не получал критическое попадание (по любой причине) бросьте 1к10. При результате 8 и выше, эффект игнорируется.
5	**Стоик**: Судно ведёт себя вьючное животное, медлительное, но надёжное. В связи с его медлительным характером, каждый раз, когда команда получает Фактор Прибыли за выполнение Предприятия, снизьте его на один. Однако, когда один из компонентов корабля оказывается повреждён или обесточен, бросьте 1к10, при 7 и выше, корабль сбрасывает со счетов повреждение и оно не учитывается.
6	**Ветреный**: Корабль боится боя, и сопротивляется своим хозяевам, когда назревает схватка. В бою, снизьте скорость корабля на 1. Однако вне опасности он идёт радостно и быстро. Снизьте время путешествия на дальние дистанции (между звёздами) на 1к5 недель, до минимума в 1 неделю.
7	**Гневливый**: Дух корабля постоянно горит яростью. В бою, он впадает в ярость берсерка, перенапрягая и утомляя свои системы. Во время битвы, корабль получает +1 к Скорости и +7 к Манёвренности. Вне боя, корабль получает -1 к Скорости и -5 к Манёвренности и Обнаружению.
8	**Непоколебимый**: Немногое во вселенной может поколебать дух этого судна. Не важно кто враг, он медленно но верно будет двигаться на встречу с ним. Корабль получает -1 к скорости, но получает +3 к Очкам Корпуса и бонус +10 к проверкам на ремонт.
9	**Авантюрный**: Судно жаждет искать новые горизонты, стремится прочь от цивилизации и рвётся в тьму неизвестного. При участии в Предприятии корабль получает +10 к Обнаружению, а когда не участвует штраф -10 к Обнаружению.
10	**Древний и Мудрый**: Это корабль минувшей эпохи, переживший миллион странствий и приключений. Его корпус ослаб за века, но он предчувствует нужды команды, и с умелым хозяином будет двигаться как одно целое. Корабль получает штраф -4 к Прочности Корпуса и бонус +10 к любому действию Манёвра, которое он исполняет (включая вне боя и таран)

Таблица 8-2: Предыстории

Бросок	Результаты
1	**Реликварий Марса**: Каким-то образом, судно было оборудовано древними системами археотеха из забытого прошлого человечества. При создании корабля, игроки должны выбрать на своё усмотрение один Компонент Археотеха. Однако, любая проверка Техпользования при ремонте корабля получает штраф -20, в связи со сложной природой оборудования. Кроме того, техножрецы марса считают корабль священным, или, по крайней мере, имеющим священные компоненты. Некоторые могут подавать прошение на посещение судна, другие могут хотеть заполучить его.
2	**Населённый Призраками**: Какой-то безымянный ужас посещает прошлое корабля, заставляя пустотоходов шёпотом рассказывать истории о призраках, бродящих по коридорам и каютам. Перманентно снизьте Боевой Дух на 10. Однако, странные предупреждения мерцают на комплексах авгеров, давая судну +6 к Обнаружению корабля. Помимо этого, все не члены команды получают штраф -5 к проверкам Командования включая действия Абордаж или Атаки-отступления против корабля с приведениями. Присутствие этих духов может вызывать другие проблемы, в зависимости от их происхождения и того, как они начали преследовать судно (это надо определить МИ).
3	**Эмиссар Императора**: Судно – истинный памятник силе и величию мощи Бога-Императора. Внушающий ужас и трепет, ему недостаёт утонченности. Все проверки Запугивания, сделанные персонажами с этого корабля, получают бонус +5, в то время как другие проверки Социальных умений получают штраф -5. Эти бонусы и штрафы применяются только если известно, что персонаж с этого судна. Кроме того, немногие способны взглянуть дальше символичности корабля: ксеносы расценят его как угрозу, праведные имперские граждане – как символ цивилизации (или возможного наказания), а еретики и повстанцы как ненавистного врага. Их реакции будут соответственно окрашены.
4	**Волк в Овечьей Шкуре**: За непритязательным внешним видом корабля скрывается опасный космический хищник. Капитан выбирает три Компонента. При сканнировании или любой проверки кроме полной внутренней инспекции, эти компоненты не будут распознаваться на сканерах, или будут казаться другим Компонентом того же типа. Поэтому, корабль может скрыть дополнительное бронирование, а небольшая макробатарея может быть гораздо более опасной, чем она казалась. Однако, корабль требует 2 единицы энергии на поддержание систем, создающих иллюзию. Корабль также может иметь скрытые помещения для контрабанды, незаметные проходы, скрытые программы-блокираторы или другие секреты.
5	**Бурное Прошлое**: За годы этот корабль использовался для дел, которые одни считали героическими, другие трусливыми. МИ выбирает социальную группу (пираты, еретики, Имперский Флот, Инквизиция или жители важной локации, такой как Поступь). Все члены команды получают штраф -20 к проверкам Социальных умений при взаимодействии с этой группой. МИ выбирают вторую группу, которая прямо противоположна первой. Вся команда получает +20 к проверкам социальных умений при взаимодействии с этой группой. Дополнительные проблемы, возникающие из-за ненависти определённой группы безграничны.
6	**Культ Смерти**: Среди кабальных рабочих нижних палуб возникли странные извращения Имперского Кредо, восхваляющие смерть во славу Императора. Снизьте Численность Команды перманентно на 8. Однако потери Боевого Духа от любого источника снижаются на 2, по причине непоколебимой веры команды. Помимо этого, офицерам корабля и членам Министорума придётся с осторожностью иметь дело с культом и его лидерами. Культы смерти производят умелых ассасинов...
7	**Собранный из Космического Скитальца**: Корабль был восстановлен из звёздного скитальца – массы повреждённых кораблей, дрейфующей через варп и реальность. Корабль очень древний (и потому высокого качества), но те, кто знают о его происхождении, поговаривают, что он проклят. Корабль получает +1 к Броне, +1 к Скорости и +3 к Манёвренности. Однако, каждый раз, когда команда сталкивается с Неудачей, МИ делает бросок дважды и выбирает худший из двух вариантов. Проклятье может также иметь и другие эффекты, преимущественно дурных, но по настоящему умелый вольный торговец может повернуть ситуацию к своей выгоде...
8	**Капризный Варп-двигатель**: Корабль страдает от колебаний своего варп-двигателя, непостоянства, которое не могут исправить никакое обслуживание и молитвы. Когда корабль путешествует через Имматериум, МИ следуют выбросить 1к10. При 6 и ниже, путешествие займёт дополнительные 1к5 недель, при 7 и выше, время путешествия снижается на 1к5 недель (что потенциально может привести к тому, что корабль прибудет раньше, чем он ушел!). Однако, раз за огромный промежуток времени, корабль покинет варп и неожиданно обнаружит себя в месте, которое отличалось от изначального направления (Это происходит по решению МИ, но не должно происходить на регулярной основе).
9	**Кабала**: Корабль был приобретён на занятые средства. Деньги могли прийти от криминальной организации, влиятельного аристократа или даже члена Инквизиции, но не важно, каков источник, долг надо отдавать. Когда экипаж пытается завершить Задачу Предприятия, для того, чтобы сделать это они должны добавить к сумме дополнительные 50 Очков Достижения. Однако, финансировавший корабль поддерживает свою инвестицию, поставляя помощь и информацию. Все члены экипажи считают своего спонсора надёжным контактом*. В дополнение, их кредитор может потребовать от команды выполнения особых заданий, и они не в том положении, чтобы отказываться.
10	**Ксенофильский**: Из-за ведения дел с какой-то ксено расой, это судно было улучшено предметами их богохульной технологии. При конструировании этого корабля, игроки должны выбрать на своё усмотрение 1 Компонент Ксенотеха. Однако любые проверки Техпользования для починки корабля получают штраф -30, по причине странной и нечестивой природы оборудования. Если у персонажа, пытающегося проводить ремонт, есть Запретное Знание (Ксеносы), штраф равен только -10. Кроме того, силы Ордо Ксенос будут заинтересованы в судне и том, кто его контролирует.

Корабль как персонаж

Усложнения предназначены для большей персонализации звездолёта, создать из него больше чем характеристики на листе бумаги. Хороший капитан воспринимает свой корабль как нечто живое, будет то любить, то ненавидеть, иногда угрожать, а иногда улещивать и восхвалять, так же, как он стал бы поступать с любым из компаньонов из плоти и крови.

Если МИ хочет, чтобы у звездолёта игроков была особая личность, он свободен сам выбрать из списка усложнений, а не давать игрокам делать бросок. Кроме того, Предыстории содержат зацепки для сюжетов и ситуаций, в которых могут оказаться игроки по причине того, что случилось с кораблём до того, как они вступили во владение им.

Будучи «личностью» корабля, Странности Духа Машины следует рассматривать как широкое руководство. МИ не должен чувствовать себя ограниченным преимуществами и недостатками, перечисленными в таблицах, и могут использовать дополнительные усложнения, которые подойдут к характеру корабля. Возможно судно с Нюхом на Неприятности будет иногда сканировать окружающие корабли, выискивая их слабости (даже если они дружественны), или Древний и Мудрый корабль будет включать свои тормоза, если окажется на курсе столкновения с астероидом, предупреждая рулевого о опасности, которую тот не заметил. Конечно, корабль не разумен и не будет устраивать беседы с игроками или отправлять сообщения с тем, что им следует делать. Но в его корпусе есть какая-то искра, что-то большее чем простая машина...

Необходимые компоненты

Необходимые компоненты требуются для работы звездолёта. У корабля должен быть один (не больше) Компонент из каждой категории, представленной ниже, иначе он потеряет какую то важную функцию. Без системы жизнеобеспечения, например, судно это не более чем холодная пустая гробница, в то время как без комплекса авгеров корабль будет слеп и глух.

Плазменные двигатели

Плазменный двигатель не просто движет корабль. Он также обеспечивает все другие системы энергией и является его пламенным сердцем.

Двигатель класса 1 системы Юпитера

Двигатель стандарта СШК для транспортов, компактный, но с пониженной мощностью.

Двигатель класса 1 системы Станков

Двигатель стандарта СШК для транспортов, который был увеличен для того, чтобы производить дополнительную энергию ценой меньшего доступного пространства.

Двигатель класса 2 системы Юпитера

Двигатель стандарта СШК для боевых кораблей эскортных габаритов.

Двигатель класса 3 системы Юпитера

Двигатель стандарта СШК для боевых кораблей капитальных габаритов.

Двигатель класса 4 системы Юпитера

Двигатель стандарта СШК для боевых кораблей крейсерных габаритов.

Варп-двигатели

Варп двигатель вырывает судно из материального мира и забрасывает его в варп, что позволяет преодолевать огромные расстояния за мгновение ока, но подвергает опасностям имматериума.

Варп-двигатель «Стрелов-1»

Позволяет судну входить и оставаться в имматериуме.

Варп-двигатель «Стрелов-2»

Позволяет судну входить и оставаться в имматериуме.

Поля Геллера

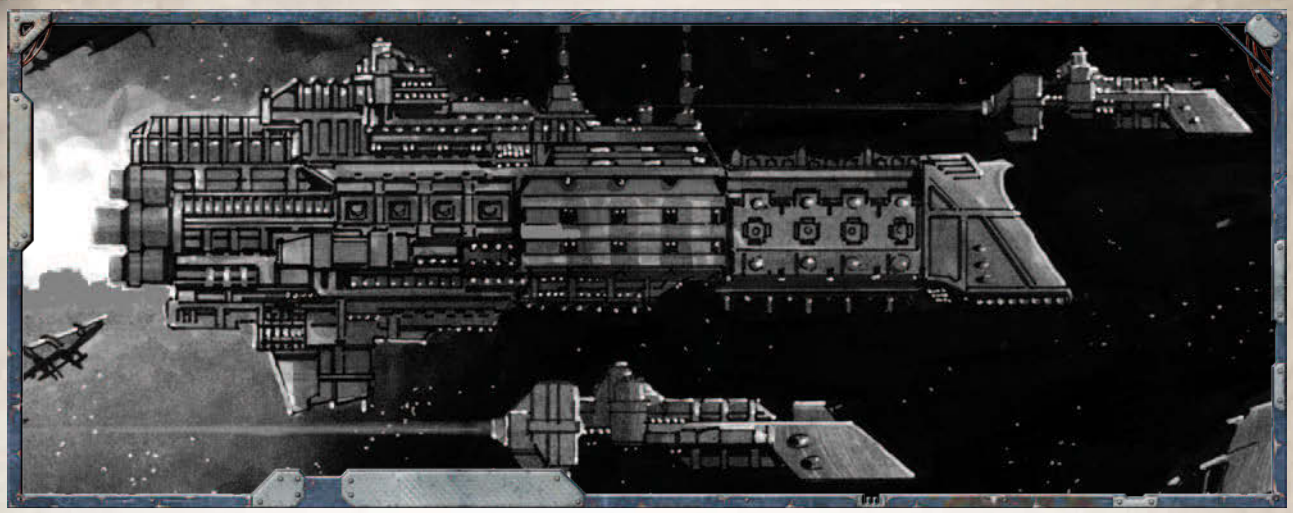
Поле Геллера звездолёта создаёт пузырь реальности вокруг судна во время его путешествия через варп, защищая его от опасностей, скрывающихся там.

Поле Геллера

Защищает судно от несметных опасностей имматериума.

Корпус «Варпомор»

Весь корпус судна покрывается серебряными, вручную нанесёнными гексаграмматическими оберегами. Это усиливает Поле Геллера, генерируемое пятидесятиметровой статуей имперского святого, расположенной на носу мостика.



Щит Веры: Любые проверки Навигации при пилотировании корабля через варп получают бонус +10. При броске по **Таблице 7-4: Столкновения при Варп-путешествии** (см. стр. 210), МИ делает бросок дважды и позволяет Навигатору выбрать какой результат применять.

Пустотные щиты

Пустотные щиты создают энергетический барьер вокруг корабля, который защищает его от звёздного мусора и вражеского огня.

Одиночный блок пустотных щитов

Один двухслойный пустотный щит. Предоставляет 1 Пустотный щит.

Множественный блок пустотных щитов

Двойные, многослойные пустотные щиты. Предоставляют 2 Пустотных щита.

Мостик корабля

Мостик, это мозг звездолёта, место, откуда капитан руководит судном и направляет каждое его действие.

Боевой мостик

Наследие дней, когда корабль состоял на службе Флот, этот мостик был спроектирован и оборудован для боя.

Пункт контроля повреждений: Пока мостик остаётся неповреждённым, все проверки Техпользования для починки корабля получают +10.

Командный мостик

Мостик был модифицирован для того, чтобы предоставить хозяину корабля полный контроль над его судном.

Усиленные когитаторные реле: Пока мостик остаётся неповреждённым, все проверки Командования, пройденные капитаном, получают бонус +5 и, кроме того, все проверки Навыка Стрельбы при стрельбе из корабельного вооружения также получают бонус +5. Если по этому Компоненту приходится Критическое Попадание, он остаётся обесточен при результате броска 1к10 3 и выше

Торговый мостик

У корабля есть пункт, оборудованный когитационными сервиторами и гололитическим проектором, что позволяет быстро загружать и разгружать груз.

Упорядоченный: в ходе работы над задания Торговли, Исследователи получают дополнительные 50 Очков Достижения за его выполнение.

Бронированный мостик

Мостики боевых кораблей зачастую усиливаются дополнительной бронёй, чтобы обеспечить выживание его экипажа.

Усиленная броня: Если Компонент получает Критическое Попадание или оказывается повреждён или обесточен, бросьте 1к10. При результате 4 и выше, Компонент остаётся невредимым.

Мостик хозяина корабля

Мостик линейного корабля создавался лишь для одной цели – военных побед.

Стол генерального планирования: Все проверки Пилотирования и Навигации, проходимые командой на мостике, получают бонус +5.

Улучшенное управление огнём: Все проверки Навыка Стрельбы при стрельбе из корабельного вооружения получают бонус +10.

Системы жизнеобеспечения

Системы жизнеобеспечения играют важнейшую роль, обеспечивая корабль чистым воздухом и водой.

Таблица 8-3: Необходимые Компоненты

Необходимые Компоненты	Подходящие классы корпуса	Энергия	П-во	ОК
Плазменные двигатели				
Двигатель класса 1 системы Юпитера	Транспорты	35 Генерирует	8	-
Двигатель класса 1 системы Станков	Транспорты	40 Генерирует	12	+1
Двигатель класса 2 системы Юпитера	Рейдеры, Фрегаты	45 Генерирует	10	-
Двигатель класса 3 системы Юпитера	Лёгкие крейсера	60 Генерирует	12	-
Двигатель класса 4 системы Юпитера	Крейсера	75 Генерирует	14	-
Варп двигатели				
Варп двигатель «Стрелов-1»	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	10	10	-
Варп двигатель «Стрелов-2»	Лёгкие крейсера, Крейсера	12	12	-
Поли Геллера				
Поле Геллера	Все корабли	1	0	-
Корпус «Варпомор»	Все корабли	1	0	+2
Пустотные щиты				
Одиночный комплекс щитов	Все корабли	5	1	-
Множественный комплекс щитов	Крейсера	7	2	-
Мостик корабля				
Боевой мостик	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	1	1	-
	Лёгкие крейсера, Крейсера	2	2	-
Коммандный мостик	Рейдеры, Фрегаты	2	1	+1
	Лёгкие крейсера, Крейсера	3	2	+1
Торговый Мостик	Транспорты	1	1	-
Бронированный командный мостик	Рейдеры, Фрегаты	2	2	-
	Лёгкие крейсера, Крейсера	3	2	-
Мостик хозяина корабля	Крейсера	4	3	-
Системы жизнеобеспечения				
«Марк 1.r»	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	3	1	-
	Лёгкие крейсера, Крейсера	4	2	-
Схема Витэ	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	4	2	-
	Лёгкие крейсера, Крейсера	5	3	-
Жилые помещения				
Отсеки насильно набранных	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	1	2	-
	Лёгкие крейсера, Крейсера	2	3	-
Каюты Пустотоходов	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	1	3	-
	Лёгкие крейсера, Крейсера	2	4	-
Комплексы Аугеров				
Комплекс аугеров «Марк-100»	Все корабли	3	0	-
Комплекс аугеров «Марк-201.b»	Все корабли	5	0	-
Многополосный Ауспик R-50	Все корабли	4	0	-
Комплекс глубокопустотных аугеров	Все корабли	7	0	+1

Система жизнеобеспечения «Марк 1.r»

При создании этой системы жизнеобеспечения целью была надёжность, потому она не сильно способствует избавлению от запаха масла и выделений варп двигателя.

Затхлый воздух: Увеличьте все потери Боевого Духа на 1.

Система жизнеобеспечения схемы Витэ

Система жизнеобеспечения основана на СШК и повсеместно используется в секторе Каликсида.

Жилые отсеки
Даже занимающим самое низкое положение членам команды требуются койки и столовые для жизни.

Отсеки насильно набранных
Хозяева судна немного сделали для того, чтобы улучшить жилые помещения, оставшиеся с дней военной службы корабля.

Теснота: Снизьте Боевой Дух перманентно на 2.

Каюты пустотоходов
Стандартные жилые помещения для пустотоходов, находящихся в подчинении торговца, путешествующего на дальние дистанции.

Комплексы аугеров
Глаза звездолёта, позволяющие ему «видеть» пространство за пределами невооружённого взгляда.

Комплекс аугеров «Марк-100»
Стандартные сенсоры Имперского Флота.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Комплекс аугеров «Марк-201.b»
Модифицированная версия стандартного комплекса сенсоров Имперского Флота, с широкополосным усилителем с модифицированным широкополосным усилением.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Чувствительный: Увеличенное энергопотребление предоставляет бонус +5 к Обнаружению корабля.

Многополосный Ауспик R-50
Сенсоры этого корабля были оптимизированы для навигации, но ценной других вариантов применения.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Звёздное обнаружение: Картографические протоколы дают бонус +5 к проверкам Манёврирования для избегания звёздных феноменов, но корабль получает -2 к Обнаружению.

Сканирование на дальней дистанции: При работе над задачей Исследования, игроки получают дополнительные 50 Очков Достижения за её завершение.

Комплекс глубокопустотных аугеров
Попросту говоря, это одни из самых лучших сенсоров, созданных Адептус Механикус, которые они сохраняют для собственных кораблей и кораблей разведки Имперского Флота.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Око Омниссии: Особая чувствительность этого комплекса даёт дополнительные +10 к Обнаружению.

Дополнительные компоненты
Дополнительные компоненты не требуются для работы корабля, хотя они могут быть очень желательны. В отличие от Необходимых, Дополнительные Компоненты одного типа или даже одного вида могут быть установлены на корабль, если не указано обратное.

При установке Компонентов Вооружения, они должны быть размещены в одном из слотов Орудийной Оснащённости. Например, звездолёт, имеющий Орудийную Оснащённость Надпалубное 1 и Нос 1, можно оборудовать одним надпалубным оружием и одним носовым, не более.

Если лэнс устанавливается на судно с габаритами фрегата или меньше (транспорты или рейдеры, например), его необходимо размещать в носовом слоте вооружения. Лэнсы – это большое и обременительное вооружение, и при всём уважении к меньшим кораблям, может быть установлено на корабли, сконструированные специально под них. Если у корабля с габаритами фрегата или меньше нет носового слота вооружения, то он не может нести лэнс.

Некоторые Оружейные Компоненты могут быть установлены только на определённые классы кораблей, или в определенные слоты Орудийной Оснащённости.

Макробатареи
Макробатареи, это ряды массивных пушек или других орудий, стреляющих залпами с тем, чтобы сокрушить противника огневым валом разрушения.

Макроорудия «Удар грома»
Этим макроорудиям, более старой версии конструкции Марса, недостаёт дальности и мощи. Чаще всего их можно встретить на транспортных судах.

Макроорудия системы Марса
Эти макробатареи, будучи самыми распространёнными, являются надёжными, мощными орудиями, способными запускать килотонные снаряды и размещаются вдоль спиного хребта или борта судна.

Таблица 8-4: Лэнсы и Макробатареи

Дополнительные Компоненты	Подходящие классы корпуса	Э-я	П-во	ОК	Сила	Урон	Крит	Дальность
Макробатареи								
Макроорудия «Удар грома»	Все корабли	2	2	1	3	1к10+1	6	4
Макроорудия Марса	Все корабли	4	2	1	3	1к10+2	5	6
Бортовые макроорудия системы Марса	Лёгкие крейсера, Крейсера	4	5	1	6	1к10+2	5	6
«Солнечный ожог»	Все корабли	6	4	1	4	1к10+2	4	9
Плазменная батарея системы Ризы	Все корабли	8	4	2	4	1к10+4	4	5
Лэнсы								
Лэнс «Звездолом»	Все корабли	6	4	2	1	1к10+2	3	5
Лэнс «Кузница Титана»	Все корабли	9	4	2	1	1к10+4	3	6
Лэнс-батарея «Кузница Титана»	Лёгкие крейсера, Крейсера	13	6	2	2	1к10+4	3	6

Бортовые макроорудия системы Марса

Эти макробатареи, будучи самыми распространёнными, являются надёжными, мощными орудиями, способными запускать килотонные снаряды и размещаются вдоль увеличенного борта боевого корабля.

Бортовое: Это оружие должно занимать слот Орудийной Оснащённости Правого или Левого Борта

Лазерная батарея «Солнечный Ожог»

Эти лазерные батареи часто используются на фргетах Флота и предоставляют баланс между используемой энергией и наносимым уроном.

Плазменная батарея системы Ризы

Эти орудия – древние и дорогие произведения древнего искусства плазмаделья. Их энергопотребление велико, но эффективность ей соответствует.

Испарение: Когда по Таблице Критических Попаданий для этого Оружейного Компонента выпадает 1 или 2, то оно воздействует на два Компонента вместо одного.

Лэнсы

По сравнению с молотом макробатарей, лэнс – это рапира. Он посылает единственный луч энергии, который прожигает вражескую броню и проникает вглубь его важнейших систем.

Лэнс-излучатель «Звездолом»

«Звездолом», это недавняя попытка малых миров кузниц скопировать СШК «Кузница титана». К несчастью, они не такие мощные, как оружие, которое пытаются воспроизвести.

Лэнс-излучатель «Кузница Титана»

Лэнсы «Кузница Титана», стандарт СШК для лэнс-вооружения, встречающийся на кораблях Флота по всему сектору Каликсида.

Лэнс-батарея «Кузница Титана»

Лэнсы «Кузница Титана», стандарт СШК для лэнс-вооружения, встречающийся на кораблях Флота по всему сектору Каликсида. На более крупных судах, их могут устанавливать на систему колоссальных турелей/башней (которые не следует путать с небольшими защитными турелями)

Грузовые и пассажирские отсеки

Области корабля, предназначенные для перевозки груза или пассажиров и предоставляющие капитану больше возможностей потратить троны.

Грузовые трюмы и лихтерные отсеки

Боевые корабли могут быть переоборудованы для доставки грузов, но это зачастую обратно влиять на их боевые качества.

Скрытые места: При работе над задачей Торговли или

Таблица 8-5: Дополнительные Компоненты

Дополнительные Компоненты	Подходящие классы корпуса	Эн-я	Пр-во	ОК
Макробатареи				
Макроорудия «Удар грома»	Все корабли	2	2	1
Макроорудия системы Марса	Все корабли	4	2	1
Бортовые макроорудия системы Марса	Лёгкие крейсера, Крейсера	4	5	1
Лазерная батарея «Солнечный ожог»	Все корабли	6	4	1
Плазменная батарея системы Ризы	Все корабли	8	4	2
Лэнсы				
Лэнс излучатель «Звездолом»	Все корабли	6	4	2
Лэнс-излучатель «Кузница Титана»	Все корабли	9	4	2
Лэнс-батарея «Кузница Титана»	Лёгкие крейсера, Крейсеры	13	6	2
Грузовые и пассажирские отсеки				
Грузовые трюмы и лихтерные отсеки	Рейдеры, Фрегаты, Лёгкие крейсера, Крейсера	1	2	1
Раздельный грузовой трюм	Рейдеры, Фрегаты, Лёгкие крейсера, Крейсера	2	5	1
Главный Грузовой Трюм	Транспорты	2	4	1
Роскошные пассажирские покои	Все корабли	2	1	1
Бараки	Все корабли	2	4	2
Усилители и улучшения				
Улучшенные тормозные двигатели	Рейдеры, Фрегаты	3	0	2
	Транспорты, Лёгкие Крейсера	4	0	2
	Крейсера	5	0	2
Усиленные внешние переборки	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	0	2	2
	Лёгкие крейсера, Крейсера	0	3	2
Бронированная обшивка†	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	0	1	2
	Лёгкие крейсера, Крейсера	0	2	2
Бронированный нос†	Крейсера	0	4	2
Тенебро-лабиринт†	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	1	2	2
	Лёгкие крейсера, Крейсера	2	3	2
Дополнительные объекты				
Увеличенные хранилища припасов†	Все корабли	1	4	2
Комплекс утилизации команды†	Все корабли	1	1	1
Муниториум†	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	2	3	2
	Лёгкие крейсера, Крейсера	3	4	2
Храм-святилище Бога-Императора†	Все корабли	1	1	1
Хранилище либрариума†	Все корабли	1	1	1
Комната трофеев†	Все корабли	1	1	1
Купол обсервации†	Все корабли	0	1	1
Сервиторы-убийцы†	Все корабли	1	1	2

†Этот компонент не может быть выбран больше одного раза на одно судно

Преступности, игроки получают дополнительные 50 Очков Достижения за её завершение.

Несбалансированный: Баланс звездолётов соблюдается в точности, но иногда это модификация нарушает его, что означает -3 к Манёвренности.

Раздельный грузовой трюм

По кораблю были расположены грузовые трюмы, которые были рассеяны с тем чтобы минимизировать их эффект на управление кораблём.

Грузовая зона: При работе над задачей Торговли, игроки получают дополнительные 100 Очков Достижения за её завершение.

Главный Грузовой Трюм

Этот трюм был предназначен для транспортировки массивных грузов.

Сложено и защищено: При работе над задачей Торговли, игроки получают дополнительные 125 Очков Достижения за её завершение.

Роскошные пассажирские покои

Удобное жильё для пассажиров с тронами – и приманка для завистливой команды.

Платящие клиенты: При работе над задачей Торговли, Преступности или Веры игроки получают дополнительные 100 Очков Достижения за её завершение.

Классовые Противоречия: Снизьте постоянный Боевой Дух на 3.

Бараки

Для поистине предприимчивого вольного торговца, война – это просто очередное деловое предприятие. Бараки позволяют ему попробовать себя в этом деле – наполнив корабль тысячами солдат.

Солдаты: При работе над задачей Войны игроки получают дополнительные 100 Очков Достижения за её завершение.

Подкрепления: Если корабль перевозит войска, то он получает бонус +20 ко всем проверкам Командования, включая действия абордажа и Ударил-Отступил.

Усилители и улучшения

Устройства и системы, которые улучшают боевую эффективность корабля.

Улучшенные тормозные двигатели

Составные маневровые двигатели требуют огромного количества энергии, но взамен предоставляют впечатляющие лётные качества.

Ловкость: Эти двигатели дают бонус +5 к Манёвренности корабля.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Усиленные внутренние переборки

Дополнительные адамантиновые плиты размещённые в ключевых местах, делают уничтожение судна сложнее.

Трудно пробить: Добавляют +3 к Прочности корпуса

Бронированная обшивка

Дополнительные адамантиновые плиты защищают корабль от вреда.

Броня: Увеличьте Броню корабля на 1.

Перегруз: Уменьшите Манёвренность судна на -2.

Бронированный нос

Отличительная черта крейсеров и линкоров Имперского Флота, тяжёлые листы адамантина двадцатиметровой толщины, покрывающие нос судна.

Грандиозный: Судно с этим Компонентом может не иметь Носовые макробатареи или лэнсы. Это судно получает +4 к броне, но только на «носовой дуге». Корабль также наносит дополнительные 1к10 урона при таране.

Тенебро-Лабиринт

Интерьер корабля – это лабиринт коридоров, скрытых помещений и трижды опечатанных герметичных люков. Вражеские абордажные команды быстро потеряются и разделятся, в то время как защитники обустроят хитроумные засады из-за гололитических переборок.

Засады: Корабль получает +10 к проверкам Командования при защите от абордажных действий и Действий Ударить-Отступить.

Запутанная планировка: Когда компонент корабля выбирается для оказания эффекта критического попадания, его выбирает контролирующий, а не атакующий.

Дополнительные объекты

Широкое разнообразие Компонентов, служащих множеству различных целей. Любой из нижеследующих компонентов может быть установлен на корабль только один раз.

Комплекс утилизации команды

Механикус не испытывают особых сомнений относительно превращения тяжело раненных в сервиторов... но мнение остальной команды может отличаться.

Переработка: Снизьте все потери Численности Команды на 3, до минимума в 1, Увеличьте все потери Боевого Духа на 1.

Расширенные хранилища припасов

Позволяют судну совершать более длительные путешествия и лучше ремонтировать повреждения.

Большие склады: Удвойте время, которое корабль может оставаться в пустоте без потерь Численности и Боевого Духа. При осуществлении Длительного Ремонта, отремонтируйте 1 дополнительную единицу Прочности Корпуса.

Хватит на всех: Увеличьте постоянный Боевой Дух на 1.

Муниториум

Хотя на всех кораблях есть хорошо защищённое помещение для хранения снаряжения, этот объект содержит значительные запасы оружия, от небольшого ручного вооружения до боеголовок снарядов макроорудий.

Хорошо вооружён: При работе над задачей Войны игроки получают дополнительные 25 Очков Достижения за её завершение.

Ординатус Экстремус: Все макробатареи корабля получают бонус +1 к своему указанному значению Урона.

Неустойчивый: Если Компонент повреждён, то он взрывается. Корабль получает 2к5 урона к Прочности Корпуса, и выбранный МИ Компонент загорается.

Храм-святилище Бога-Императора

Отсек корабля был веделен для совершения молитв и восхвалений Хозяину Человечества.

Вдохновение: Перманентно увеличьте Боевой Дух на 3.

Благоговение перед Богом-Императором: При работе над задачей Веры игроки получают дополнительные 100 Очков Достижения за её завершение.

Хранилище либрариума

На борту корабля хранится древнее собрание документов и манускриптов.

Накопленные данные: Любая проверка умений Расследования, пройденная на борту корабля, получает бонус +10.

Комната трофеев

Немногие вольные торговцы могут устоять перед составлением списка своих свершений. Это больше, чем спесь – такие трофеи могут внушить трепет конкурентам или хранить давно утерянные секреты.

Минувшие события: При работе над задачей Исследования, Торговли или Преступности игроки получают дополнительные 50 Очков Достижения за её завершение.

Купол обсервации

Гигантский купол обсервации, сделанный из алмазных граней и бронированного стекла, украшает хребет корабля и предоставляет неограниченный обзор окружающих пустот.

Выгравированные звёздные карты: При работе над задачей Исследования игроки получают дополнительные 50 Очков Достижения за её завершение.

Лекарство от Клаустрофобии: Перманентно увеличьте Боевой Дух на 1.

Таблица 8-6: Компоненты Археотеха

Компоненты Археотеха	Подходящие классы корпуса	Энергия	Пр-во	ОК
Древняя система жизнеобеспечения	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	2	1	2
	Лёгкие крейсера, крейсера	2	2	2
Модифицированный двигатель класса 1 Юпитера	Транспорты	35 Генерирует	4	3
Модифицированный двигатель класса 1 Станков	Транспорты	40 Генерирует	8	3
Модифицированный двигатель класса 2 Юпитера	Рейдеры, Фрегаты	45 Генерирует	6	3
Модифицированный двигатель класса 3 Юпитера	Лёгкие крейсера	60 Генерирует	8	3
Модифицированный двигатель класса 4 Юпитера	Крейсеры	75 Генерирует	10	3
Старинный мостик	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	1	1	2
	Лёгкие крейсера, крейсера	2	1	2
Авто-стаблизируемый логис-целеуказатель	Все корабли	5	0	2
Телепортариум	Все корабли	1	1	1

Сервиторы-убийцы

На корабле есть запас древних, чересполиких машин для убийства, находящихся в киро-стазисе до момента крайней необходимости. Во время набега по принципу ударить-отступить, не более дюжины может быть с успехом послано на вражеское судно, чтобы калечить и убивать.

Дельцы смерти: При использовании для проведения Действия Ударить-Отступить, это улучшение предоставляет бонус +20 к встречной проверке Командования.

Точность: При определении Критического Попадания, нанесенного действием Ударить-Отступить, персонаж, руководивший целью, может выбрать любой результат между 1 и 6 вместо броска.

Компоненты археотеха

Археотех – это технологии, давно потерянные для всего Империуса. Чрезвычайно ценные и эффективные, эти Компоненты могут быть доступны, только если у корабля есть Усложнение Реликварий Марса, игроки заработали их благодаря своему Торговому Патенту, или если МИ сделал их доступными по ходу игры.

Древняя система жизнеобеспечения

Для выполнения работы по очистке воздуха и воды, эта система жизнеобеспечения использует улучшенные каналы и очистители с помощью методов, давно утерянных Механикусами.

Воздух сладок: Увеличьте Боевой Дух перманентно на 2, снизьте все потери Численности Команды по не-боевым причинам на 1. Это может быть использована как корабельная Система Жизнеобеспечения.

Модифицированный двигатель

Двигатель стандарта СШК на этом судне гораздо древнее, чем всё виданное до сих пор. Источники Механикус считают его неизвестным археотехом†

Перегруженный: Странная и экзотическая природа материалов, использованных в сдерживающих куполах двигателя, предусматривают более горячее «горение» плазмы, но при этом занимают меньше места. Это добавляет +1 к Скорости корабля, снижает пространство, занимаемое на судне, на 4 и представляет необычайный интерес для агентов Механикус.

†Вместо перечисления различных вариантов каждого из плазменных двигателей с преимуществами Археотека, он описан только один раз. Если этот археотех устанавливается на корабль, примените его преимущества к обычному плазменному двигателю.

Старинный мостик

Этот мостик сплетён с древней сетью когитаторов и гололитическими технологиями, что даёт Капитану и экипажу мостика необычайный контроль над их судном. †

Глаза Повсюду: Добавьте +10 к проверкам Командования или проверкам социальных умений, проводимым любым персонажем на мостике.

Резервуар Гололитического Дисплея: Увеличьте Манёвренность на +5

†Может быть использовано как корабельный мостик.

Авто-стаблизируемый логис-целеуказатель

Больше чем просто блок аугеров, логис-целеуказатель использует почти еретическую цепь когитаторов Тёмной Эры Технологий, тем самым обеспечивая чрезвычайно точное прицеливание. †

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен

Таблица 8-7: Компоненты ксенотеха

Компоненты ксенотеха	Подходящие классы корпуса	Энергия	Пространство	ОК
Призрачное поле	Все корабли	8	4	3
Орудийная батарея шардов	Все корабли	0	3	2
Рунотолкователь	Все корабли	0	1	2
Защитная решетка микролазеров	Все корабли	2	0	2
Гравитационные паруса	Транспорты, Рейдеры, Фрегаты	3	0	3
	Лёгкие крейсера, крейсера	5	0	3

или повреждён только Критическим Попаданием.

Образ пустоты: Увеличьте Обнаружение корабля на +5.

Матрица нацеливания: Все проверки Навыка Стрельбы для стрельбы корабельным вооружением получают бонус +5.

† Может быть использовано как корабельный Блок Аугеров

Телепортариум

Эти чрезвычайно разыскиваемые реликвии Тёмной Эры Технологии позволяют отправлять индвивидов мгновенно через имматуриум с тем, чтобы они появились на корабле или планетоиде, удалённом на многие тысячи километров.

Внезапный Удар: Персонажи могут проводить Атаки Ударил-Отступил без проверки пилотирования, так как они путешествуют мгновенно в сердце вражеского корабля. При использовании телепортариума для исполнения этой атаки, атакующий получает бонус +20 к проверке Командования (По решению МИ телепортариум может быть использован множеством других способов, таких как возможность спасения из неприятных ситуаций на ближайшей планете)

Компоненты Ксено-Технологий

Чужие технологии считаются запретными в Империуме, хотя некоторые вольные торговцы решают продемонстрировать свой особый статус, приобретая и используя ксено-технологии. Эти Компоненты могут быть доступны только если у корабля есть Усложнение Ксенофильский или если МИ делает их доступными по мере игры.

Призрачное поле

Дивный и ужасный механизм, используемый на кораблях таинственных эльдар. Использовать его – значит навлечь проклятие, но даже при грубой и несовершенной установке на корабль, сила призрачного поля создаёт фантомы корабля приводящие в тупик сенсоры противника.

Призрачное Эхо: Все корабли, стреляющие по судну с функционирующим Призрачным Полем получают штраф -20 к проверкам Навыка Стрельбы. Если корабль ведёт стрельбу из лэнс-вооружения, то он получает штраф -30. Любые проверки пилотирования для исполнения атак Ударить-Отступить получают штраф -30.

Энергетическая Интерференция: В начале боя корабль с Призрачным Полем должен решить, использует ли он Пустотные Щиты или Призрачное Поле.

Орудийная батарея шардов

Раса ксеносов, создавшая это вооружение давно исчезла из галактики, однако многие образцы их технологий остались. Обозначенные исследователями ксенотеха как вооружение «шардов», эти корабельные орудия, кажется, не используют энергию или даже амуницию. Ни одна из теорий о том, как они работают, не была подтверждена, так как любая попытка их демонтирования приводила к катастрофической поломке.

Неизвестный источник энергии: Этот компонент не может оказаться обесточен ни по какой причине. Если он оказывается уничтожен, корабль получает 2к5 дополнительного урона Прочности Корпуса, который не снижается Бронёй или Щитами.

Макробатарея: Сила 4. Урон 1к10+2. Крит рейтинг – 3. Дальность – 6.

Рунотолкнователь

Еще один пример технологий эльдар, рунные толкователи обычно используются в больших, потаённых покоях. В центре такого помещениях, множество рунных камней плавают, поддерживаемые широкими кристальными линзами. Исследователи ксенотеха нашли этим устройствам своё предназначение, отличное от неизвестного изначального. По каким то необъяснимым причинам, устройство почти пророческое: оно помогает навигаторам избегать варп-штормов Имматериума.

Глаз Варпа: Навигаторы, использующие этот компонент для пилотирования корабля через эмпиреи, получают бонус +20 к проверкам Навигации. Кроме того, любое путешествие, предпринятое с использованием этого Компонента занимает половину времени.

Наполненный Верой: Этот компонент никогда не окажется обесточен, каковы бы ни были причины.

Защитная решетка микролазеров

Гораздо большая версия наперстного энергетического вооружения, используемого дворянами и знаменитостями Империума, эта решетка – взаимосвязанная сеть сотен миниатюрных лазерных турелей, разбросанных по корпусу корабля. Лазеры, не будучи мощными сами по себе, используются для отстрела приближающихся снарядов и малых кораблей.

Стена Света: Увеличьте класс турелей корабля на 2.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Гравитационные паруса

Не являясь парусами в традиционном смысле, эти устройства, длинные, похожие на лезвия стабилизаторы, расходящиеся от носа корабля. Некоторые ксеноархеологи считают, что это реликвии Йу'ват или другой давно вымершей расы. Имперские корабли слишком громоздки, чтобы полагаться на них как на двигатели, однако они могут помочь в маневрировании, каким-то образом перехватывая гравитационные поля и проводя звездолёт по ним.

Потоки Космоса: Звездолет с этим компонентом получает +1 к Скорости и +5 к Манёвренности.

Внешний: Этот компонент не требует пространства корпуса. Хотя он внешний, он может быть уничтожен или повреждён только Критическим Попаданием.

Очки Корабля и Стоимость Компонентов

При конструировании звездолёта, игроки ограничены ещё одним фактором – числом Очков Корабля, получаемым броском по **Таблице 1-5: Начальный Фактор Прибыли и Очков Корабля** на странице 37.

Обычно, чем больше Очков Корбля предоставляет патент, тем больше и лучше может быть экипирован корабль игроков. При первом конструировании корабля до начала игры, игроки могут создать корабль настолько мощный, насколько позволяет их общее число Очков Корабля. Корпуса и некоторые Компоненты имеют указанную стоимость в Очах Корабля, и на момент завершения создания судна, общее число Очков Корабля не может превосходить число Очков Корабля, созданных броском по Таблице 1-5.

Необходимые Компоненты это преимущественно исключение из правил очков корабля, и могут быть взяты бесплатно. Так как они необходимы каждому кораблю, их стоимость уже была включена в стоимость корпуса. Некоторые специализированные Необходимые Компоненты имеют стоимость в очках корабля – это отражает их ценность и редкость.

Любое число Очков Корабля, оставшееся после создания звездолёта, добавляется к начальному Фактору Прибыли группы.

Однако, предел Очков Корабля играет роль только при создании корабля. Впоследствии, игроки ограничены в выборе Компонентов, устанавливаемых на корабль, только Пространством и Энергией корабля и доступным Фактор Прибыли.

Очки Корабля играют только одну роль – они определяют насколько редки (и насколько дороги) Компоненты в **Rogue Trader**. Таблица ниже отображает Доступность Компонентов, основывающуюся на том, сколько Очков Корабля они стоят. Однако при определении Порога Доступности МИ никогда не следует предоставлять игрокам бонус, основанный на Масштабе – Предел может быть определен только по доступности (и возможно качеству).

Таблица 8-8: Стоимость компонентов и Доступность

Компоненты	**Доступность**
Дополнительные компоненты стоимостью 1 ОК, Необходимые компоненты	Скудное
Дополнительные компоненты стоимостью 2 ОК, Необходимые компоненты стоимостью +1 ОК	Редкое
Дополнительные компоненты стоимостью 3 ОК, Необходимые компоненты стоимостью +2 ОК	Очень Редкое
Компоненты археотеха	Чрезвычайно Редкое
Компоненты ксенотеха	Почти уникально

Улучшение и установка новых компонентов на звездолёт

Важный аспект владения звездолётом заключается в том, чтобы улучшать и модифицировать его в соответствии с нуждами команды. Это делается благодаря переоснащению корабля – долговременный и трудозатратный процесс, который зачастую требует целого космического дока или звёздной верфи мира кузницы. Скорее всего, он также будет дорог, но затраты покрываются сполна, когда мародерствующие космические пираты почувствуют гнев потайных макро-пушек фрахтовика.

При установке или улучшении Компонента, необходимо держать в голове две характеристики: Пространство и Энергию. Каждый компонент требует какого-то числа обоих, и если корабль не может удовлетворить этим двум требованиям, новый Компонент окажется обесточен или беззащитен.

Есть два исключения – корабельные плазменные двигатели и корпус. Плазменные двигатели – это не просто машина, заставляющая корабль двигаться сквозь пустоту, но также снабжающая весь корабль энергией. По этой причине у плазменных двигателей нет требований к энергии. Вместо этого, они дают кораблю показатель энергии, требуемый для остальных корабельных Компонентов.

С корпусом происходит тоже самое, но в отношении Пространства. Он определяет тип судна и, конечно, имеет ограниченное пространство. Потому, корпус предоставляет показатель доступного пространства.

О стоимости новых Компонентов говорится на странице 313. Время, необходимое для установки новых Компонентов различается в зависимости от доступных средств. Обычно требуется человеческий мир, способный, по крайней мере, к межпланетарным путешествиям. Такой мир может оборудовать звездолёт новым Компонентом примерно за 3 недели. Однако, густонаселенные Имперские миры с подходящим звёздным доком может выполнить ту же задачу за срок вдвое короче.

Суда НПП

Ниже представлены некоторые корабли НИП, также как и «дежурные» корабли, которые группа может использовать вместо собственного. Статы каждого судна включают все даваемые бонусы или штрафы.

Рейдер «стаи»

Корпус: Рейдер
Тип: Пиратское судно неизвестного типа
Резмерение: прим. 1.7. км, 0.3 км в ширину
Масса: 6.5 мегатонн прим.
Команда: 18 000 чел. прим.
Ускорение: макс. допустимое ускорение 5 грав.

Известно, что пираты используют все корабли, на которые могут наложить руки. Если возможно, они предпочитают лёгкие, быстроходные рейдовые суда для стремительных нападений и отступлений. Так как пиратские корабли не могут справиться с настоящим боевым кораблём, то им необходима скорость.

Скорость: 10
Обнаружение: +10
Пустотные щиты: 1
Пространство: 35
(Использовано: 35)
Манёвренность: +30
Броня: 15
Прочность Корпуса: 30
Энергия: 45
(Использовано: 40)
Класс Турелей: 1
Орудийная Оснащённость: Надпалубное 1, Носовое 1

Необходимые Компоненты

Варп двигатель «Стрелов 1», Поле Геллера, Двигатель класса 2 системы Юпитера, Одиночный комплекс пустотных щитов, Обычный мостик, Система жизнеобеспечения схемы Витаэ, Отсеки пустотоходов, Блок авгеров М-100

Дополнительные Компоненты

Носовые Макро-орудия системы Марса, Носовая лазерная батарея «Солнечный ожог», Улучшенные тормозные двигатели

Грузовые Отсеки

Пиратские корабли не часто оснащены настоящими грузовыми трюмами, их хозяева предпочитают отсеки поменьше, где могут быть размещены ценные грузы.

Малый: Этот Компонент позволяет выполнять Торговые Предприятия, но не предоставляет бонусов.

Штурмовой орочий рейдер

Корпус: Фрегат
Тип: пиратский орочий рейдер атакующего типа
Резмерение: 1.5 км в длину, 0.4 км в ширину прим.
Масса: 9.5 мегатонн прим.
Команда: бесчисленные пацаны, ещё больше гротов.
Ускорение: ускор 2-4g

Хотя многие орки от природы склоны к пиратству, их тактика отличается от предпочитаемой человеческими буканирами. Орки не побегут от царапины, и это находит отражение в их кораблях с огромным бронированным носом, громоздкими двигателями, и таким количеством вооружения, которое могут впихнуть их меки.

Скорость: 5
Обнаружение: +10
Пустотные щиты: 1
Пространство: 40
(Использовано: 40)
Манёвренность: +15
Броня: 18
Прочность Корпуса: 40
Энергия: 40
(Использовано: 35)
Класс Турелей: 1
Орудийная Оснащённость: Надпалубное 1, Нос 2

Необходимые компоненты

Стыренный Двигатель: Возможно, это было стандартным двигателем СШК... когда-то
Варп двигатели: «Панеслась, панеслась!»
Риально Бальшие Шубы: Защищает судно во время путешествий по Имматериуму, и работает так же как Поле Геллера
Одиночный блок пустотных щитов
Воздушные насосы: Лучше не спрашивать, как оно работает.
Бараки Пацанов: Не один уважающий себя орк никуда не пойдет без своих пацанов!

Бронированный Мостик Каптана

Между орочьим боссом и космосом много металла

Усиленная Броня: Если Компонент получает Критическое Попадание, или оказывается без энергии, бросьте 1к10. При результате 4 и выше, он остаётся неповреждённым.

Большая Красная Кнопка: Если судно решит не поворачивать во время своего действия Манёврирования она может пройти дополнительные 1к5 ПЕ.

Многа пацанов

Компонент даёт +10 ко всем проверкам Командования, включая дейстия абордажа и Действия Ударил-Отступил.

Дополнительные компоненты

2 Стыренных Носовых Макроорудия: Эти макро-орудия когда-то были на Имперском корабле. Больше нет. (Макробатарея; Сила 3; Урон 1к10+2; Крит Рейтинг 5; Дальность 5)

Натпалупные Пушки: Технически макробатареи, «улучшенные» орочьим техом. (Макробатарея; Сила 1к5†; Урон 1к10+4; Крит Рейтинг 6; Дальность 4)

† Делайте бросок на Силу перед стрельбой из этого Компонента в каждом ходу.

Грузовые Отсеки

Пиратские корабли не часто оснащены настоящими грузовыми трюмами, их хозяева предпочитают отсеки поменьше, где могут быть размещены ценные грузы. Грузовой трюм.

Добыча!: Если при захвате этого корабля этот Корабль остаётся нетронут, захватчики получают 50 Очков Достижения.

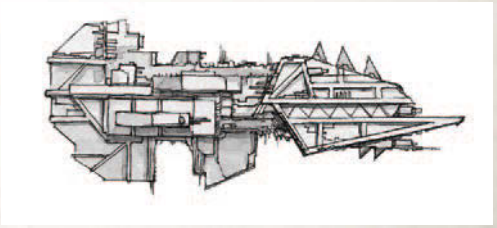
Орочий бронированный нос

Только орк поставит гигантский бронированный нос на такой малый корабль.

Харош и Крепак: Макробатареи всё ещё могут быть носовыми орудиями на этом корабле. Корабль получает +4 к носовой Броне. Корабль наносит дополнительный 1к10 повреждения при таране.

Усложнения

Орочья Технека: Кораблем не может управлять экипаж не из орков. Компоненты этого судна не будут функционировать, если их разместить на не орочьем корабле



Перевалочная станция

Корпус: Комическая станция
Тип: станция типа перевалочная
Размерения: 5 км в диаметре, прим
Масса: 22.1 мегатонн прим
Команда: 10 000 чел., 80 000 – 100 000 жителей (многие из которых также выполняют задачи «команды») прим.

Широкая группа небольших космических станций, созданных для того, чтобы работать на границе без постоянной поддержки. На многих есть независимые торговые сообщества или заправочные станции, отрезанные от постоянной связи с Империумом.

Скорость: -
Манёвренность: -
Обнаружение: +20
Броня: 18
Пустотные щиты: 2
Прочность Корпуса: 60
Пространство: 80 (Используется: 78)
Энергия: 50 (Используется: 47)
Класс Турелей: 2
Орудийная Оснащённость: Киль 3

Необходимые Компоненты

Станционный Генераториум: энергогенерирующие объекты станции.
Множественные пустотные щиты
Системы жизнеобеспечения схемы «Витае»

Мостик хозяина станции

Мостик космической станции оборудован для контроля над быстрыми ремонтными работами.

Станция контроля повреждений: Пока мостик остаётся неповреждён, все проверки Техпользования для починки станции получают бонус +10.

Дополнительные Компоненты

2 килевых макро-орудия системы Марса (Макробаттерея; Сила 3, Урон 1к10+2, Крит Рейтинг 5, Дальность 6)

Килевое лэнс-вооружение «Звездолом» (Лэнс, Сила 1, Урон 1к10+2, Крит Рейтинг 4, Дальность 4)

3 палубы цивитас: на этих палубах можно встретить все стороны процветающего, суетного сообщества из многих тысяч обитателей.

Доки: Любой корабль меньше крейсера может пришвартоваться к станции и загрузить/выгрузить припасы и груз.

Гиподронические палубы

Необходимы для обспечения популяции пустотников едой и чистым воздухом.

Поддержание: Станция не получает штрафов к Численности Команды и Боевому Духу за пребывание в космосе в течение долгого времени.

Усложнения

Космическая Станция: По своей природе станция абсолютно недвижима (как в реальном, так и варп пространстве) и ей не требуются те же компоненты, что и звездолёту. Комическая станция требует следующих Необходимых Компонентов: Корпус, Генераториум, Комплекс Пустотных Щитов, Мостик и Система жизнеобеспечения. В бою, космическая станция не передвигается и не выполняет действия Манёврирования Во всём остальном, в бою её следует рассматривать как звездолёт.

Пример судна вольного торговца

Вместо создания звездолёта, в качестве альтернативы игроки могут использовать свои Очки Корабля для того, чтобы приобрести судно быстрого старта. Это предварительно сконструированный корабль, история которого связана с сектором Каликсида и пространством Коронус, и разработанный в соответствии с определённым набором целей.

«Сабля»

Корпус: Фрегат
Тип: Модифицированный фрегат флота типа «Огненный шторм»
Размерение: 1.8 км в длину, 0.3 км в ширину
Масса: 6 мегатонн прим.
Команда: 25 500 чел. прим.
Ускор: макс ускорение 4.4 g.

«Сабля», фрегат типа «Огненный шторм», изначально была создана и поступила на службу вдалеке от сектора Каликсида, на огромной базе Готического флота Порт-Пасть. Она вошла в эксплуатацию в M36 и до Наступления Чандора провела тысячелетия, служа на передовой борьбы с силами Архиврага. В дальнейшем, «Сабля» получила множественные повреждения от бортовых залпов и загорелась. Её доставили назад в доки, где ей было суждено быть уйти на металлолом. Однако безымянный вольный торговец увидел в «Сабле» пример древней технологии человеческого прошлого, чрезвычайно редкой в Империуме. Он потратил значительную сумму на восстановление судна и, по завершению, увел свой корабль в глубины пространства Коронус. Там, как говорят, корабль спасённый из доков ломателей хорошо ему служил.

Скорость: 8
Манёвренность: +20
Обнаружение: +13
Броня: 18
Пустотные щиты: 1
Прочность Корпуса: 33
Пространство: 40 (Используется: 38)
Энергия: 45 (Используется: 45)
Класс Турелей 1
Орудийная Оснащённость: Надпалубное 1, Нос 1
Общая сумма ОК: 50

Необходимые компоненты

Варп-двигатели Стрелов 1, Поле Геллера, Модифицированный двигатель типа 2 системы Юпитера, Пустотный щит, Командный мостик, Система жизнеобеспечения M-1.r, Помещения пустотоходов, Многополосный ауспик R-50.

Дополнительные компоненты

Надпалубная лазерная батарея «Солнечный ожог», носовой лэнс-излучатель «Кузница титана», раздельный грузовой трюм, Усиленные внутренние перегородки, роскошные пассажирские покои.

Усложнения

Реликварий Марса, Древний и мудрый.

Выбирая «Саблю»

Для игроков «Сабля» – хороший корабль. Хорошо снаряженный, быстрый, маневренный и разносторонний. Игроки могут успешно использовать её для торговли, исследования или сражений. Это хороший выбор для игроков, которые хотят идти к богатству многими путями. Не важно, в какие приключения они попадут, «Сабля» им хорошо послужит.

Космические бои

Комическое сражение – это ужасающее событие. Массивные батареи макро-орудий, запускающие снаряды и боеприпасы, мчащиеся через пустоту торпеды размером с жилой блок, и корабли, сгорающие в пламени или взрывающиеся с яростью новой звёзды. Если пустотные щиты подведут или бронированная обшивка не выдержит, тысячи жизней окажется оборвётся во мгновение.

Однако, будут времена, когда у вольного торговца не будет иного выбора, кроме как выкатить орудия и приготовиться к бою. В конце концов, они с командой не единственные, кто жаждет галактических богатств, и чтобы добиться своего, им придётся драться за них.

Раунды, Ходы и Время – в космосе

Космический бой в **Rogue Trader** проводится схожим образом с обычным боем. Космические путешествия как правило проходят в Повествовательном Времени. Другие ситуации, такие как уклонение от столкновения с астероидом в последний момент, МИ лучше всего разделять на стандартные Ходы и Раунды. Однако, некоторых ситуациях – в особенности сражения кораблей – требуется небольшое дополнение к методу Структурного Времени (см. стр. 266).

Космическое военное дело сильно отличается от ближней, персональной борьбы рукопашной схватки и перестрелок на близкой дистанции. Огромные боевые корабли могут целыми днями сражаться со своими противниками и часами маневрировать с тем чтобы занять позицию для одного опустошительного бортового залпа. По этой причине, МИ следует делить космическое сражение на Стратегические Раунды и Стратегические Ходы. Хотя они работают также как Раунды и Ходы Стратегического Времени, промежутки времени, которые они отображают, дольше.

Стратегический Раунд длится примерно 30 минут в течении которых каждый корабль, вовлечённый в происходящее, делает Стратегический Ход. Каждый Стратегические Ходы накладываются друг на друга, так что действия каждого корабля происходят примерно одновременно. Однако, в игровых терминах, каждый корабль действует в боевом Порядке Инициативы (см. ниже).

Стратегический Раунд завершается, когда каждый участник боя завершил свой Стратегический Ход.

Обзор космического боя

Когда начинается Раунд космического боя, МИ и игроки должны пройти несколько шагов, чтобы определить, что происходит. Эти шаги совпадают с теми, которые надо пройти в начале обычного боя, а разница обозначена ниже.

Внезапность

Конечно возможно, что один корабль застанет другой врасплох. Так как Стратегический Раунд длится полчаса, очень маловероятно, что даже удивлённая команда будет вообще неспособна ответить. Однако, атакующий может суметь нанести несколько калечащих ударов в то время как защищающаяся команда старается подготовить корабль к бою. Информация о эффектах внезапности представлена во врезке.

Инициатива

В начале боя, капитан каждого корабля бросает 1к10 и прибавляет бонус Обнаружения своего корабля (разряд десятков характеристики Обнаружение). Бонусы, применяемые к инициативе персонажа в Структурное Время (обычный бой) не используются, в остальном Инициатива в космическом бою работает также как и в обычном бою (см. стр. 269).

Осуществление Хода

Начиная с корабля с наивысшим броском Инициативы, каждый корабль выполняет Стратегический Ход, во время которого выполняет действие Движения и действие Стрельбы. Игроки также могут выполнять Длительные Действия.

Конец раунда

Когда каждый корабль сделал свой Стратегический Ход, Стратегический Раунд заканчивается. Продолжайте проводить последующие Раунды, пока МИ не решит, что бой закончен.

Действия

Во время Стратегического Раунда, каждый корабль получает один Стратегический Ход. Как и в обычном бою, в свой ход каждый корабль может выполнять Действия однго из двух типов. В свой ход каждый корабль совершает одно действие Манёврирования и может выполнить одно действие Стрельбы. Один Исследователь может выполнить только одно действие. Любой Исследователь, не выполнявший Действия, может выполнить вместо него Длительное действие (см. стр. 244).

Отдельные персонажи будут выполнять свои действия во время Стратегического Хода корабля. Они не делают броски Инициативы отдельно. В начале каждого хода корабля, игроки (или МИ, если это корабль НИП)

Прямое и абстрактное отображение боя

Космические сражения в **Rogue Trader** – это абстрактное отражение столкновений звездолётов. Это было сделано для того, чтобы игра оставался сравнительно простой: в конце концов, это игра не только о боях кораблей.

Правила написаны так, чтобы игроки могли использовать обычную сетчатую тактическую карту для ролевых игр. Это позволяет игроками и МИ немедленно понять относительное положение всех участников боя. На многих пустых тактических картах даже можно писать с помощью маркеров, так что МИ сможет отмечать пояса астероидов, планеты или другие звёздные феномены. Простейший способ использовать тактическую карту, это обозначить, что каждый квадрат означает расстояние в одну ПЕ. Жетоны или игровые фигуры могут быть использованы для отображения кораблей – просто обозначит, какая сторона жетона – нос и исходите из этого.

Либо же игроки могут отказаться от использования тактической карты и просто использовать плоскую игровую поверхность и рулетку. Один дюйм на рулетке будет равняться одной Пустотное Единице.

Если МИ желает, то он может использовать свободную, «повествовательную» систему боя. В этой системе информация вроде расстояния менее важна, так же как и точное положение звездолётов. Например, МИ может объявить, что вражеское судно обходит ближайшую луну затем, чтобы атаковать корабль Исследователей. Исследователи спрашивают как далеко корабль, и МИ отвечает, что он вне досягаемости, но если они пройдут **Серьёзную (+0) Проверку (Пилотирования) + Манёвренность** достаточно успешно, они могут подойти на достаточную дистанцию для огня по своим оппонентам. Игроки проходят проверку, и МИ решает, что они достаточно близки для того, чтобы стрелять по своим неприятелям без штрафа.

Внезапность

Эффект неожиданности действует в первый Стратегический Раунд космического сражения. Как и в обычном сражении, основываясь на действиях игроков и НИП, а также окружения, в котором действуют корабли, МИ должен окончательно решить, какие суда взяты врасплох. Вот некоторые руководства, которые стоит принимать во внимание:

- **Скрытые суда**: Неистовство работающего плазменного двигателя почти невозможно скрыть в открытом космосе. Однако, хитроумный капитан может использовать подходящее астероидное поле, туманность или даже планет, чтобы скрыть след своего двигателя. Либо же, корабль может идти Бесшумным Ходом, выжидая в холодной тьме, когда его оппоненты выйдут прямо на него. Надлежащая проверка Внимательности + Обнаружение при помощи следящего оборудования может предупредить о опасности.
- **Засада и коварство**: В некоторых случаях, друг может стать врагом во мгновение. Такие ситуации особо опасны, если притаившийся находится в тесном построении со своей целью. Ему может даже не придётся маневрировать, чтобы цель оказался в пределе его зоны видимости. Хотя это остаётся на усмотрение МИ, умелый оператор сканнера может в последнюю минуту обнаружить подачу энергии в вооружение с помощью
- **Серьёзной (+0) проверки Внимательности + Обнаружение**.
  Сложные обстоятельства: Корабельные сканеры и обнаружение – это переменчивые устройства, и их легко обмануть звёздными феноменами, такими как солнечный свет, магнитные бури и непредсказуемые изменениями гравитации. Интерференция может быть достаточно мощной, чтобы скрыть приближение нападающих.

Используя это руководство (и любое другое, которое сочтет нужным), в начале сражения МИ определяет, взят ли кто-то врасплох. Любой атакующий, стреляющий по кораблям, Взятым Врасплох, получает бонус +20 к броскам атаки против них, во время первого Раунде боя.

определяют какое действие Стрельбы, действие Манёврирования и Длительные действия выполняют игроки и в каком порядке. Все действия (и порядок, в котором они выполняются) должны быть определены в начале Хода звездолёта. Игроки могут исполнять действия в любом порядке, который они выберут, так что Длительное действие может быть выполнено до действия Стрельбы или Манёврирования для того, чтобы обеспечить его бонусом, или же корабли может передвинуться до или после стрельбы.

Обратите внимание: действия часто требуют Соединенной проверки умения, как например проверка Пилотирования (Космический Корабль) + Манёвренность. В конце концов, даже пилоту-асу в определённой степени приходиться полагаться на своё снаряжение. Для проведения таких проверок, прибавьте характеристику корабля, такую как Манёвренность к умению персонажа, такому как Пилотирование. Затем исполните проверку, используя объединенный показатель.

Действия Маневрирования

Во время космического сражения, противостоящие корабли могут быть как на расстоянии сотен метров, так и на дистанции в тысячи километров. Последнее гораздо вероятнее: редко бывает так, что канонир корабля может увидеть свою цель невооружённым взглядом.

Действия НИП

Вполне возможно, что игроки захотят исполнить больше действий, чем игроков в группе. В таком случае, МИ следует помнить, что персонажи игроков командуют кораблём с тысячами членов экипажа. Если игроки хотят, чтобы кто-то из членов экипажа исполнил одно из следующих действий, они могут. В таком случае, МИ делает бросок, чтобы определить, успешно ли действие, учитывая соответствующие характеристики членов экипажа (см. Таблицу 8-9 ниже).

Однако, МИ следует быть осторожным, чтобы не позволять игрокам возложить слишком много задач на НИП. В общем, МИ следует позволять НИП на корабле выполнять три действия за Стратегический Раунд. Либо же, МИ может позволить НИП на борту выполнять число действий равное порядку десятков в колонке умений таблицы Рейтинга Команды НИП. Так, например, Компетентная команда может выполнить 3 Действия, в то время как команда Ветеранов может выполнить 5. Оба варианта рабочие, и МИ следует выбрать один при начале игры.

Игрокам следует помнить, что редко когда члены команды НИП бывают настолько же умелы, как они. Кроме того, МИ следует полагаться на здравый смысл при решении вопросов делегирования заданий НИП и будет лучше, если он потребует от Исследователей выполнять некоторые более важные задачи лично. Смысл в том чтобы держать игроков вовлечёнными в бой, и не сводить всё к деятельности команды и броскам костей.

Таблица 8-9 также может быть использована для создания числовых показателей для экипажей кораблей противников или НИП. Вражеские корабли могут выполнять число Длительных Действий (или других действий, таких как борьба с огнём), равное числу Действий, которые могут выполнять другие суда НИП.

В космическом сражении, дистанция между кораблями или то, как далеко корабль может передвинуться в свой Стратегический Ход, измеряется пустотными единицами (ПЕ). Дистанция, обозначаемой одной ПЕ умышлено абстрактна и остаётся свободной в отношении трактовки по причине больших масштабов космоса. Однако, неплохо ориентироваться на то что одна ПЕ равна примерно 10 000 километров. Так как даже одна ПЕ отражает значительное расстояние, возможно, что два корабля будут находиться в пределах одной ПЕ. На такой дистанции, космическое сражение становится поистине жестокими, с попытками тарана или даже абордажа.

Обычное космическое сражение начинается, когда все корабли оказываются на дистанции, определённой сценарием и МИ. В бою также могут быть другие феномены, возможно, ближайшая планета или даже обширное астроидное поле (см. стр. 257).

В начале сражения, МИ и игрокам следует определить направление, в котором смотрит каждый из кораблей. Это направление, по которому будет двигаться звездолёт, когда будет двигаться прямо вперед.

Когда корабль совершает действие маневрирование он решает передвинуться прямо на число ПЕ, равное его полному показателю Скорости или же половине показателя Скорости. Для корабля это действие по умолчанию, так как звездолёты – это огромные корабли с огромной инерцией у игроков нет возможности просто не передвигать свой корабль. Если звездолёт передвинулся на свой показатель Скорости или на его половину, он может повернуться. Транспорты, рейдеры, фрегаты и другие корабли равного размера (например по Прочности Корпуса и Доступному Пространству) могут повернуться на угол до 90 градусов вправо или влево (в направлении правого или левого борта). Если не указано другое, все другие вместо этого могут поворачиваться на угол до 45 градусов.

Любая версия этого Манёвра (движения на половину или полный показатель Скорости) считается маневром звездолёта по умолчанию, и не требует проверок умения для своего выполнения. Однако, умелый пилот может выполнять более продвинутые Действия Манёврирования для улучшения этого Манёвра. Каждый Манёвр модифицирует (но не заменяет) основное действие Манёвра, упомянутое выше, и за ход может быть выбран только один Манёвр. Пока не определено другое, звездолёт никогда не может поворачиваться более чем на 90 градусов.

Если звездолёт проваливает проверку при выполнении Манёвра, он просто выполняет другую версию Манёвра по умолчанию (двигается вперед на половину своего значения Скорости или на полное значение, а затем может повернуться).

Коррекция Пеленга

Используется для уменьшения дистанции, на которую корабль должен передвинуться до того, как передвинется. Сперва, корабль решает, двигается ли он на половину, или на полный показатель Скорости. Затем рулевой проходит **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (Космический Корабль)+ Манёвренность**. В случае успеха, звездолёт

Таблица 8-9: Рейтинг Команды НИП

Рейтинг Команды	Умения и характеристики
Некомпетентная	20
Компетентная	30
Первокласная	40
Ветераны	50
Элита	60

Таранные и абордажные действия

В неистовстве космического боя бывают отчаянные ситуации, когда единственный оставшийся выход для капитана – это использовать свой звездолёт как оружие. Если звездолёт завершает своё действие Манёврирования в пределах одной Пустотной Единицы от вражеского судна, и его нос направлен на указанное судно, звездолёт может отказаться от своего Действия Стрельбы и, вместо этого, выполнить таранное действие. Рулевой должен пройти **Тяжёлую (-20) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**. При успехе, корабль врезается в цель, нанося урон, основанный на его размере корпуса: 1к5 – транспорты и рейдеры, 1к10 фрегаты, 2к5 – лёгкие крейсера и 2к10 – крейсера. Судно добавляет показатель своей носовой брони к общему нанесенному урону. Этот урон игнорирует пустотные щиты. Таранящий корабль получает урон, равный броне защищающегося корабля плюс 1к5 направленный на его носовую броню, также игнорирующий носовую броню.

Однако, иногда лучшим образом действия будет врезаться в противника, отправить отряды бойцов и рядовых, и взять его корабль штурмом. Это называется действием абордажа.

Если звездолёт оканчивает действие Манёврирования в пределах 1 ПЕ от цели, он может отказаться от стрельбы в пользу абордажа цели. Рулевой должен пройти **Тяжёлую (-20) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**. При успехи, два корабля сталкиваются и начинается абордажное действие. Когда два корабля вовлечены в действие абордажа, никто из них не может исполнять Действия Манёврирования или Стрельбы (что означает, что оба корабля стоят на месте), хотя отдельные персонажи всё ещё могут выполнять Длительные Действия. Корабли сцеплены друг с другом и единственный способ для корабля вырваться – это пройти **Тяжёлую (-20) проверку (КК) + Манёвренность** в начале своего хода. Если корабль попытался вырваться, и это ему не удалось, он получает штраф -20 к последующей проверке Командования (см. ниже).

Два корабля начинают Стратегический Ход одновременно, понижаясь до последних в порядке инициативы. Во время их ходов, один персонаж с каждого корабля (кто командует корабельными бойцами), проходит проверку Командования. Корабль с большей Численностью Команды получает бонус +10 к проверке Командования персонажа за каждые полные 10 очков разницы в Численности Команды между двумя кораблями. Кроме того, корабль с более высокой оставшейся Прочностью Корпуса даёт своему персонажу бонус +10 к проверке Командования за каждые 10 полных очков разности Прочности Корпуса. Каждый класс турелей также предоставляет бонус (см. стр. 250).

За каждую степень успеха победителя, он может выбрать оказать одно из следующих воздействий на оппонента. Проигравший может либо потерять 1к5 Численности Команды и получить урон 1к5 Боевому Духу (что отражает, что команда вырезает противника) либо 1 очко урона Прочности Корпусу (что отражает, что команда ставит заряды и наносит столько урона, сколько возможно). Урон Прочности Корпус также отражается в уроне, нанесенном Численности Команды и Боевому Духу как обычно (см. стр. 254).

Корабль, который проиграл проверку Командования затем делает бросок к100 и сравнивает его с текущим Боевым Духом. Если бросок равен или ниже текущего Боевого Духа, команда продолжает сражаться. Во время следующего Стратегического Хода, оба корабля снова проходят встречную проверку Командования. Однако, если бросок проигрывающего корабля выше, чем его нынешний Боевой Дух, команда бунтует и сдается захватчикам. Если корабль – это судно НИП – оно сдается. Если это судно Исследователей, перед персонажами встает неумолимый выбор: сдаться своим врагам или постараться приложить все усилия к тому, чтобы сбежать...

может повернуться, после того, как преодолел расстояние на одно ПЕ меньше его показателя Скорости. За каждую степень успеха, он может развернуться пройдя расстояние, ещё на одну ПЕ меньше. Звездолет, должен пройти как минимум одну ПЕ до того, как повернуться. Когда Звездолет повернулся, он должен пройти оставшуюся дистанцию так, чтобы его полное движение равнялось половине или полному показателю его Скорости.

Коррекция Скорости

Используется для изменения дистанции, которую звездолёт должен преодолеть. Сперва, корабль решает, двигается он на половину своей Скорости или на всё Скорость. Затем рулевой проходит **Серьёзную (+0) проверку Пилотирование (КК) + Манёвренность**. В случае успеха, он может увеличить или уменьшить число ПЕ, на которое двигается корабль, на единицу. За каждую степень успеха, он может увеличить или уменьшить это число ещё на единицу. Звездолет неспособен продвинуться на менее чем 0 ПЕ (звездолёт может остановиться, используя свои тормозные двигатели, но не может двигаться в обратную сторону). Звездолет не может двигаться более двигаться на расстояние, более чем вдвое превосходящее его Скорость с использованием этого Манёвра (только Самый Полный Ход позволяет это)

Коррекция Пеленга и Скорости

Используется, когда звездолёт хочет повернуться раньше, при более медленном или быстром движении. Во первых, корабль решает, движется ли он на половину или на полный показатель Скорости. Затем, рулевой проходит **Тяжёлую (-20) проверку Пилотирования (Космический Корабль) + Манёвренность**. В случае успеха, он может увеличить или уменьшить показатель Скорости, на

которые движется корабль на 1 ПЕ, и может повернуться при дистанции на одну ПЕ меньше, чем его показатель Скорости (как выше). Таким образом, каждая степень успеха улучшает бонусы Коррекция Пеленга и Коррекция Скорости. Однако, ограничения обоих Действий Манёврирования действуют.

Проложить Новый Курс

Используется для кардинального изменения курса. Рулевой проходит **Сложную (-10) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**. Успех значит, что звездолёт может повернуться один раз, когда он преодолел половину дистанции, равной показателю Скорости и затем снова развернуться, когда он прошел свою Полную Скорость. Корабль получает штраф -20 к проверке Навыка Стрельбы при ведении огня из корабельных орудий в тот же ход.

Отрыв

Это даёт кораблю шанс убежать из боя, кардинально изменив курс и отключив свои системы, пытаясь скрыться среди просторов пустоты. Этот маневр невозможно выполнить, если звездолёт находиться на расстоянии 8 ПЕ от любого противника. Рулевой проходит **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК)+ Манёвренность**, встречную к **Серьёзной (+0) проверке Обнаружения + Внимательность**, которую проходят противники в пределах 20 ПЕ. В случае если число степеней отступающего успеха превышают число успехов у преследователей, корабль покидает бой, и не может вернуться в него. Была ли проверка успешна или нет, корабль не может вести огонь из любого вооружения в этот ход.

Когда корабль успешно вышел из боя, он не может атаковать своих оппонентов, пока МИ не позволит обратное. Кроме того, Манёвр Отрыв не может быть использован для инициации Погони в Кильватер. Это происходит потому, что корабль отключает все свои не необходимые системы, включая двигатели, сканнеры и оружия, и делает всё, что только можно, чтобы показать, что его тут нет. Он будет оставаться в таком состоянии в течении нескольких часов или даже дней до того как перезапустит свои системы (в надежде что все остальные уже покинули зону).

Манёвры Уклонения

Используется для помощи при уклонении от вражеского огня. Рулевой проходит **Сложную (-10) проверку Пилотирования (Космический Корабль) + Манёвренность**. Успех (и каждая последующая степень успеха) приводит к штрафу -10 ко всей стрельбе направленной против корабля до начала его следующего Хода. В то же время звездолёт получает тот же штраф к собственной стрельбе.

Действия стрельбы

После завершения своего Действия Манёврирования, у корабля есть возможность выстрелить из своих орудий. Их каждого Компонента Вооружения можно выстрелить один раз за Стратегический Ход и все Орудийные Компоненты должны стрелять единовременно, хотя и могут стрелять по различным целям. Огонь из Компонента Вооружения может вестись только по цели в его секторе стрельбы

Стрельба из вооружения и разрешение урона объясняется дальше в этом разделе (см. стр. 248).

Длительные действия

Длительные Действия доступны только персонажам, которые не принимали участия в действиях Манёврирования или Стрельбы в этом ходу. Они отражают другие действия, совершаемые персонажами для того, чтобы помочь кораблю, например, осуществление ремонта, уход за раненными и даже налёты на вражеские корабли.

Заметьте: Модификаторы, перечисленные для проверок умений, могут быть изменены по решению МИ. Хотя каждый персонаж может исполнить только одно Длительное действие за Стратегический Ход, оно может занять, а может и не занять 30 минут, в зависимости от действия.

Активная Авгурия

Персонаж проходит **Серьёзную (+0) проверку Внимательности + Обнаружение** для того, чтобы просканировать зону вокруг корабля. Если сканирование успешно, МИ следует раскрыть базовую (и важную) информацию о небесных телах, феноменах и кораблях в пределах 20 ПЕ от судна. Если в зоне сканирования находиться судно, идущие на Бесшумном Ходу, оно немедленно обнаруживается. За каждую степень успеха, радиус сканирования расширяется на 5 ПЕ.

Помощь Духу Машины

Персонаж должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Техпользования** для того чтобы связаться с духом машины и помочь ему в вычислениях. При успехе, персонаж может добавить +5 к Манёвренности или Обнаружению корабля на остаток хода. За каждые две степени успеха, персонаж может добавить дополнительные +5 к той же системе.

Дезинформация

Персонаж проходит **Сложную (-10) проверку Обмана или Трёпа**. В случае успеха, он может повысить Боевой Дух команды на 1к5 за каждую степень успеха на протяжении боя.

Таблица 8-10: Действия Манёврирования

Действие	Проверка	Преимущество
Коррекция Пеленга	Серьёзная (+0) Пилотирования (КК) + Манёвренность	Повернуться раньше обычного
Коррекция Скорости	Серьёзная (+0) Пилотирования (КК) + Манёвренность	Двигаться быстрее или медленнее обычного
Коррекция Пеленга и Скорости	Тяжелая (-20) Пилотирования (КК) + Манёвренность	Повернуться раньше обычного, двигаясь быстрее или медленнее обычного
Проложить Новый Курс	Сложная (-10) Пилотирования (КК) + Манёвренность	Совершить два поворота за Раунд
Отрыв	Встречная Серьёзная (+0) Пилотирования (КК) + Манёвренность	Избежать боя
Манёвр Уклонения	Сложная (-10) Пилотирования (КК) + Манёвренность	Вызвать штраф на вражеский огонь

Срочный Ремонт

Персонаж проходит **Сложную (-10) проверку Техпользования** для того чтобы направить и помочь ремонтным командам. В случае успеха, он восстанавливает один обесточенный, повреждённый или разгерметизированный Компонент. Починка обычно занимает 1к5 часов, однако, время может быть уменьшено на один ход за степень успеха, до минимума в один ход. Срочный Ремонт не может починить уничтоженный компонент.

Самый Полный Ход

Персонаж должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Техпользования**, чтобы задобрить двигатели корабля и заставить их работать на пределе. Успех значит, что корабль может продвинуться на дополнительную ПЕ за ход. Каждая степень успеха позволяет увеличить дистанцию ещё на ещё одну ПЕ. Провал на 2 или более степени означает, что корабль тотчас получает критическое попадание Поломка Двигателей, так как двигатели были слишком перенапряжены.

Направленная Авгурия

Персонаж проходит **Серьёзную (+0) проверку Внимательности + Обнаружение** для того, чтобы просканировать определённое судно на расстоянии 20 ПЕ от своего судна. Успешное сканирование открывает число Компонентов на борту корабля:

- **Базовый успех**: Все Необходимые компоненты за исключением Блоков Авгеров и Пустотных Щитов.
- **Одна степень Успеха**: Все Компоненты Вооружения
- **Две степени Успеха**: Блоки Авгеров, Пустотные Щиты и все связанные с боем Компоненты
- **Три степени Успеха**: Все Компоненты на борту целевого корабля

Переговоры с Противником

Это действие уникально, так как может быть исполнено персонажами, уже выполнявшими в этом ходу действие Манёврирования или действие Стрельбы. Персонаж связывается с одним вражеским судном, используя вокс-системы. Он может использовать умения Взаимодействия для того чтобы достичь определённых целей, как, например, с помощью умения Запугивания убедить противника сдаться. Конкретные детали того, как работает это действие, остаются на усмотрение МИ (см. стр. 337 в таблице умений Взаимодействия).

Ударил-Отступил

Позволяет персонажу совершить набег на вражеское судно, устроить на нём саботаж и отступить. Персонаж проходит **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК)**, пытаясь добраться до вражеского судна в пределах 5 ПЕ, сопровождаемый отрядом налётчиков. проверка может быть модифицирована рейтингом турелей цели (см. стр. 214). Если персонаж провалит проверку, то вынужден вернуться на свой корабль. Если провал составил 4 и более степеней, то его корабль сбит. Персонаж либо выживает, оказавшись в подбитом корабле, либо по решению МИ, умирает.

В случае успеха, он должен пройти **встречную Ординарную (+10) проверку Командования** против командующего войсками на борту вражеского корабля. В случае успеха сделайте бросок 1к5 по таблице Критических Повреждений дважды и выберите один результат, который применяется к вражескому кораблю плюс 1 очко урона Прочности Корпуса за каждую степень успеха.

В случае провала, его силы вынуждены отступить на абордажный корабль, не сумев вызвать резню.

Преследование в Кильватер

В некоторых ситуациях, вместо того чтобы оставаться и сражаться, звездолёт может предпочесть сбежать от противников. Возможно, контрабандист хочет прорвать блокаду кораблей флота, или пират преследует ценную добычу. Возможно, корабль просто хочет сбежать из боя, и его капитан сомневается в своих шансах на успех в отрыве под огнём вражеских орудий. В таких ситуациях, у игроков есть возможность использовать правила преследования в кильватер – бегство и преследование, осуществляемое двумя кораблями, может длиться часами, или даже днями.

Преследование в кильватер может начаться в бою или вне его. Если два корабля не в бою и один убегает, другой корабль может решить преследовать его, начав преследование в кильватер. Если корабли находятся в бою, корабль может покинуть бой, если заканчивает раунд вне дальности орудий вражеских кораблей. В таком случае, он должен пройти **Ординарную (+10) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность** (при провале, он должен оставаться в бою лишается своего следующего Стратегического Хода). Затем, все другие участники боя имеют возможность начать преследование убегающего судна. Если они принимают это решение, то покидают бой в следующем Стратегическом Ходу, и начинается преследование в кильватер.

Если исследователи преследуют, то преследование в кильватер проходит также как Испытание Исследования (см. стр. 300), при котором различные Исследователи используют проверки определённых умений для того, чтобы получить число степеней успеха, которое должно равняться предопределённой сумме необходимой для успешного завершения погони. Общая сумма, требуемая для успеха, основана на классе корабля, который преследуют Исследователи.

- Транспорт, Крейсер: 3 Степени Успеха
- Лёгкий Крейсер, Фрегат: 5 Степеней Успеха
- Рейдер: 7 Степеней Успеха
- Если Скорость преследуемого корабля превышает Скорость преследующего: +2 Степени Успеха
- Если Скорость преследующего корабля превышает Скорость преследуемого: -2 Степени Успеха
- Если погоня проходит среди астероидов, в туманности или другой ухудшающей видимость среде: +1 Степень Успеха

Для их достижения, Исследователи должны проверять следующие умения так, как если бы они участвовали в Испытании Исследования: Техпользование, Пилотирование (КК), Командование и Внимательность (по решению Мастера Игры могут быть использованы другие умения, и требуемый успех может различаться). Как и в случае Испытаний Исследования, каждый Исследователь должен единожды пройти проверку этих умений, с модификатором сложности по умолчанию равным Серьезно (+0). Успех при проверки умения уменьшает последующую сложность на одну ступень. Степени успеха добавляют равное число степеней успеха для успешного завершения преследования в кильватер. С другой стороны провал проверки умения делает последующие проверки на одну степень сложнее, а каждая степень провала убирает одну степень успеха из общей суммы.

Если Исследователи смогли набрать достаточное число степеней успеха для завершения преследования в кильватер, то они заставляют свою жертву повиноваться. Убегающий корабль может сдаться, или же начинается космическое сражение в котором корабль отчаянно пытается бороться со своим преследователям (по правилам космического сражения). В случае провала, их добыча сбегает в просторы пустоты.

Конечно, возможно, что те, кого преследуют – это Исследователи. В таком случае, используются те же правила (Исследователи также должны набрать определённое число степеней успеха для того чтобы сбежать от своих преследователей), с некоторыми незначительными изменениями. Число степеней успеха теперь устанавливается по преследующему кораблю, что значит, что Исследователям также придётся предпринимать попытки проверок умений. Кроме того, если Исследователи (те, кого преследуют имеют более быстрый корабль, Испытание становится проще, а если их корабль медленнее, то, наоборот, сложнее (обратите штрафы и преимущества, описанные выше). Помимо этого, если Исследователи используют в своих целях звёздные феномены, например, пролетая через поля астероидов или туманности, Испытание становится на одну степень легче. В случае успеха Исследователей, они те, кто сбежал в просторы космоса, и, если им не повезло, то перед ними встает сложный выбор: бежать или сражаться.

В любом варианте преследования в кильватер, время, которое требуется для его завершения, примерно равно двум часам за каждую степень успеха, требующуюся для его завершения. Время будет потрачено вне зависимости от того, успешно преследование или нет.

Помните, что когда происходит Преследование в Кильватер, оба корабля остаются в пределах видимости, но вне досягаемости орудий друг друга.

Держаться стойко!

У персонажа должен быть Дух Власти (или схожий талант по решению МИ) и он должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли**. В случае успеха, он вдохновляет команду и снижает урон Боевому Духу на 1, плюс 1 за каждую степень успеха. Держаться стойко! может снять только тот урон Боевому Духу, который корабль получил в прошлом ходу.

Заглушить Коммуникации

Персонаж проходит **Сложную (-10) проверку Техпользования**, целью которой является корабль, расположенный в 10 ПЕ от его судна. В случае успеха, жертва не может использовать вокс-передатчики или другие технологии, необходимые для коммуникации с другими кораблями. Психическая связь – такая как астропаты – остаётся не затронута. За каждую степень успеха, радиус Глушения Коммуникаций расширяется на одну ПЕ.

Захват Цели

Персонаж проходит **Серьёзную (+0) проверку Внимательности + Обнаружение** для того чтобы использовать корабельные аугеры и вычислить наилучший угол для стрельбы по вражескому кораблю. При успехе он добавляет бонус +5 к проверке Навыка Стрельбы для стрельбы из одного Компонента Вооружения в этот ход. Каждые две дополнительные степени успеха добавляют +5 к той же проверке.

Приготовиться к отражению абордажа!

Персонаж должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Командования** с тем чтобы организовать и вооружить часть команды. В случае успеха он может добавить +10 к любой встречной проверке Командования, которую он проходит против высаживающегося противника во время последующих ходов боя, +5 за каждую степень успеха. Хотя персонажу не требуется проходить дополнительные проверки в последующие ходы, он должен заниматься сплочением защитников покуда хочет сохранить этот бонус.

Навались!

Персонаж проходит **Серьёзную (+0) проверку Запугивания или Обаяния**. В случае успеха, он может бонус +5 к проверке Навыка Стрельбы при использовании Компонента Вооружения, к действию Срочный Ремонт или в попытке потушить огонь, сделанной в этот ход. Он может помочь дополнительной проверке Навыка Стрельбы, действию Срочный Ремонт или попытке пожаротушения за каждые три степени успеха.

Триаж

Персонаж проходит **Сложную (-10) проверку Медики**. В случае успеха, снизьте весь урон Численности Команды на 1, плюс 1 за каждую степень успеха до минимума в 1. Триаж может отменить только урон Численности Команды, нанесённый в прошлый Ход.

Таблица 8-11: Длительные Действия

Действие	Проверка	Преимущество
Активная Авгурия	Внимательность + Обнаружение	Сканировать зону
Помощь Духу Машины	Техпользование	Бонус к Обнаружению или Манёвренности
Дезинформация	Обман или Трёп	Поднять Боевой Дух
Срочный Ремонт	Техпользование	Ремонт повреждённых, разгерметизированных или обесточенных Компонентов
Самый Полный Ход	Техпользование	Получить дополнительное движение
Направленная Авгурия	Внимательность + Обнаружение	Детальное сканирование цели
Переговоры с Противником	умения Взаимодействия	Связаться с другим кораблём
Ударил-Отступил	Пилотирование (КК), Командование	Высадиться на вражеском кораблей, нанести повреждения и вернуться
Держаться Стойко!	Сила Воли	Снизить урон Боевого Духа
Заглушить Коммуникации	Техпользование	Помешать цели отправлять вокс-сигналы
Захват Цели	Внимательность + Обнаружение	Бонус к проверкам НС с одним компонентом вооружения
Приготовиться к Отражению Абордажа!	Командование	Бонус к проверке Командования против вражеских абордажных действий
Навались!	Запугивание или Обаяние	Бонус к различным действиям
Триаж	Медика	Снизить урон команде

Бесшумный Ход

Корабль может попытаться избежать обнаружения, передвигаясь Бесшумным Ходом, отключив все системы за исключение необходимых и пытаясь дрейфовать, незамеченным, мимо своего противника. При Бесшумном Ходе, корабль делает Действия Манёврирования как обычно, за исключением того, что Скорость корабля снижена вдвое, а Сложность проверки возрастает на один шаг. Действие Манёвриовани по умолчанию требует **Ординарной (+10) проверки Пилотирования (КК) + Манёвренность**.

Если рулевой провалит такую проверку, корабль выполняет маневр как обычно, но какой-то всплеск энергии или всполох двигателя выдаёт его присутствие, и кораблям в зоне досигаемости сенсоров становится известно о нём. Вражеские корабли могут определить корабль на тихом ходу, используя Длительное действие Активной Авгурии (см. выше). Нет нужды говорить, что если корабль открывает огонь из любого оружия, он немедленно обнаруживается.

Оружие и стрельба

Вооружение звездолётов в 41м тысячелетии также различно, как и корабли, на котором оно установлено. Лазеры, плазмомёты, макро-орудия, ракетомёты, излучатели мощностью в тераватты и более загадочные орудия, такие как гравитационные кулеврины и гамма-эмитеры, все они могут располагаться по бортам звездолёта. В игровой терминологии, вооружение в **Rogue Trader** делится на два обширных класса: макробатареи и лэнсы.

Макробатареи составляют основу вооружения большинства кораблей, заполняя борта судна рядами гигантских орудий. Каждое требует для своей работы расчет в десятки, если не сотни, человек. Пускают ли килотонные заряды сквозь пустоту или поджаривают свои цели энергией высокой интенсивности, макробатереи стреляют залпом, который ориентирован на покрытие пространства вокруг цели, с тем, чтобы поглотить её в вихре разрушения и превзойти защиту одним лишь числом выстрелов.

Лэнсы – это редкие и сильные орудия, которые стреляют лучами энергии большой мощности, способными прожигать корпус боевого корабля или разрезать малый корабль надвое. В отличие от макробатарей, лэнсы часто устанавливаются на гигантские башни, где мощные излучатели энергии, которые, фокусируясь, создают мощный титанический луч.

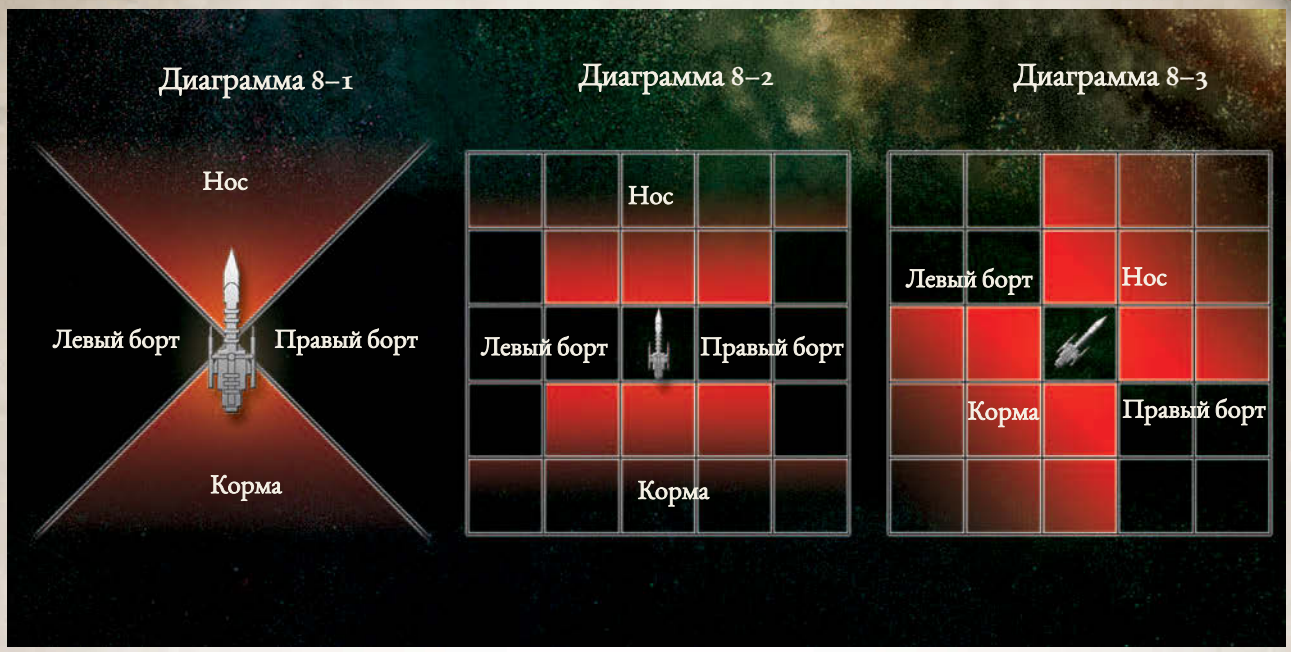
В **Rogue Trader**, орудия звездолёта – это Дополнительные Компоненты. Каждый Компонент Вооружения необязательно состоит из одного орудия, одна макробатарея, например, может иметь дюжины отдельных макро-орудий, размещённых вдоль бортов. Вместо того, чтобы рассматривать каждое орудие в отдельности, их группируют вместе в единый Компонент Вооружения, который считается одним орудием, способны наносить несколько попаданий при стрельбе. Хотя большинство Компонентов Вооружения определяются как макробатареи или лэнсы, это просто значит, что онисследует общим правилам. Особое орудие может использовать другие правила и уникальные способности.

В **Rogue Trader**, каждый Компонент Вооружения имеет следующие характеристики:

- **Сила**: Это максимальное число попаданий, которое может быть нанесено вражескому судну макробатареей или лэнсом.
- **Урон**: Это Урон, который наносит каждое попадание
- **Крит Рейтинг**: Это число степеней успеха, которые должны быть у выстрела, чтобы он смог нанести цели критическое попадание.
- **Сектор Стрельбы**: Это определяет, а каком направлении орудие звездолёта может стрелять.
- **Дальность**: Это дистанция стрельбы орудия. Вооружение звездолётов может вести огонь по целям, расположенным на дистанции, не большей удвоенного радиуса стрельбы орудия

При стрельбе из Компонента Вооружения, персонаж направляющий огонь, проходит проверку Навыка Стрельбы, добавляя необходимые модификаторы. Персонажи могут направлять огонь более чем одного Компонента Вооружений (как макробатарей, так и лэнсов). Это значит, что один персонаж может направлять огонь всего вооружения корабля, хотя, если партия решит, в то же время различные персонажи могут стрелять из различных Компонентов Вооружения. Канонир (или канониры) могут выбирать цели для своих макробатарей по очереди, если они не соединяют огонь нескольких макробатарей в единую батарейную очередь (см. стр. 250).

Возможность Компонента Вооружения стрелять по цели определяется её сектором стрельбы: перед (нос), левый борт (лево), правый борт (право) и корма (тыл). Сектор стрельбы определяется углом в 90 градусов, отмеряемы от центра судна. Для визуального отображения сектора стрельбы используйте диаграмму 8-1 ниже. Если бой проходит на сетчатой карте, вместо нее вы можете использовать Диаграммы 8-2 и 8-3 (в зависимости от того, в какую сторону направлен корабль). Если стоит вопрос о том, находится ли цель в носовом или кормовом секторе, или же в бортовом секторе (как например, если вы используете пример из диаграммы



8-1 на сетчатой карте), то цель считается находящейся в бортовом секторе. Сектор, по которому может вести огонь орудие, определяется размещением Компонента Вооружения на корабле: Надпалубное, Нос, Правый Борт, Левый Борт или Киль.

Надпалубные Компоненты Вооружения устанавливаются на хребте звездолёта или над большинством палуб. У них широкий сектор стрельбы, но в сравнительно ограниченное пространство можно установить меньше орудий. Надпалубное может стрелять вперед, по правому борту и по левому борту.

Носовые Компоненты Вооружения размещаются в переднем пространстве корабля, и зачастую это орудия, которые должны проходить по большей части корпуса. Носовые орудия на транспортах, рейдерах и фрегатах могут стрелять вперед. На лёгких крейсерах, крейсерах и более крупных кораблях они могут стрелять вперед, а также по правому и левому борту.

Компоненты Вооружения Правого и Левого Борта устанавливаются по бортам вдоль, соответственно, правой и левой стороны звездолёта. Орудия правого борта могут стрелять по сектору правого борта, орудия левого борта могут стрелять по сектору левого борта.

Килевые орудия часто располагаются на длинных мачтах стабилизаторов позади чрева звездолёта, и достаточно редки для Имперских кораблей. Килевые орудия могут стрелять в любом направлении.

Дистанция выстрела может сказаться на его точности.

Что насчёт торпед?

В 41м тысячелетии есть множество различных видов вооружения: торпеды, истребители, тяжёлые бомбардировщики, а также странное и жуткое оружие ксеносов. Перечисление всех этих мириадов разновидностей выходит за пределы этой книги, хотя многие из них появятся в дальнейших дополнениях.

При стрельбе по цели, удалённой более чем на дальность орудия (вплоть до максимума, равного двойной дальности), выстрел получает штраф -10 при проверке Навыка Стрельбы. Однако, при стрельбе по цели с половины дистанции, выстрел получает бонус +10 к проверке Навыка Стрельбы.

При стрельбе из макробатареи, успешный бросок приводит к одному попаданию, плюс дополнительное попадание за каждую степень успеха, вплоть до максимума, равного Силе макробатареи. Кроме того, более точное попадание значит, что у персонажа выше возможность нанести больше попаданий вражескому кораблю. После того, подсчета кораблём числа полученных попаданий, применяется эффекты пустотных щитов защищающегося (см. «Урон и защита» ниже). После того, как определится конечное число попаданий, сделайте броски Урона по разу за каждое попадание, складывая вместе результаты. Общая сумма – это показатель урона, нанесенного цели.

Если корабль стреляет из нескольких макробатарей по одной цели, до того как бросать и определять общий урон для каждой из них, у персонажа, направляющего огонь, есть возможность сложить сумму вместе и применить новую, большую сумму для корабля один раз, а не высчитывать каждый результат урона отдельно. Это отражает то, что судно соединяет орудийный огонь в одну единую батарейную очередь. Однако, в таком случае, он сможет максимум вызвать одно Критическое Попадание (см. ниже).

Лэнсы действуют примерно также, но с некоторыми отличительными особенностями. При стрельбе из лэнса, персонаж проход проверку Навыка Стрельбы со всеми доступными модификаторами. Успешный бросок вызывает одно попадание, плюс одно дополнительное попадание за каждые три степени успеха.

Турели

Корпус звездолёта часто бывает покрыт скорострельными орудиями малой дальности. Это могут быть быстро вращающиеся мультилазеры, счетверённые автопушки или даже мегаболтеры «Вулкан». Все они в совокупности называются турелями и предназначены для отстрела торпед и штурмовиков, а также для помощи кораблю во время действий абордажа.

Если у корабля есть защитные турели, то у него есть класс турелей. Он не соотносится с конкретным числом турелей – звездолёт с множеством защитных турелей может иметь рейтинг турелей 1. За каждое очко класса турелей, проверки пилотирования любой Атаки «Ударил-Отступил» направленные против корабля, получают штраф -10. Кроме того, каждое очко рейтинга туреллей добавляет +10 к проверкам Командовании его стороны во время действий абордажа.

Уничтожение кораблей

Большинство результатов Критических Попаданий не приводят к немедленному уничтожению корабля. Вместо того они в некотором роде наносят ему урон. Это отражает природу космических сражений в **Rogue Trader**: корабли редко когда полностью уничтожаются и зачастую даже тяжело повреждённый остов может быть оттащен в порт для восстановления и переоборудования.

Однако МИ никогда не следует чувствовать себя ограниченным таблицей Критических Попаданий при работе с кораблём НИП. Если он предпочитает упрощенные космические сражения, то изменить Таблицу Критических Попаданий может следующим образом. Когда Прочность Корпуса снижается до ноля, Таблица Критических Повреждений меняется так, что на результаты 1-9 судно противника дрейфует прочь как разбитый, абсолютно бесполезный остов, а при результате 10-12 судно безжалостно взрывается. При критическом результате 10-12 считайте, что корабль испытал Катастрофическую Перегрузку. Это значит, что судно НИП будет испытывать эффекты Критических Попаданий как обычно, пока его Прочность Корпуса больше 0. Но когда она достигает ноля, любое Критическое Попадание, как от нанесения урона свыше Прочности Корпуса, так и от Крит Рейтинга Компонента Вооружения, уничтожает судно. Конечно, эта модификация приводит к тому, что игроки не получат вражеское судно, на которое они могли бы высадиться и исследовать...

В отличии от макробатарей, урон от лэнсов за каждое попадание никогда не суммируется. Каждый урон высчитывается относительно брони цели отдельно. Хотя при разрешении попадания лэнса по цели, броня цели игнорируется (см. «Урон и Защита» ниже), но не пустотные щиты. Лэнсы наносят урон прямо по Прочности Корпуса корабля.

При стрельбе из оружия, если число степеней успеха, выброшенное персонажем, равно Крит Рейтингу орудия, то выстрел повлек Критическое Попадание. Если выстрел не наносит никакого урона Прочности Корпуса, то считается, что он нанёс 1 единицу урона. Затем бросьте 1к5 по таблице Критических Попаданий и примените результат к цели.

Если урон двух или более макробатарей соединен в батарейную очередь, они могут нанести максимум одно Критическое Попадание. Даже если все макробатареи вызвали Критические Попадания на своих проверках Навыка Стрельбы, только одно Критическое Попадание наносится целевому кораблю.

Пока несколько макробатарей не объединены, каждый Компонент Вооружения следует разрешать против цели отдельно, а не в совокупности (Это важно в связи с тем, как работают пустотные щиты).

Праведная Ярость не применяется к корабельному вооружению.

Урон и защита

В 41м тысячелетии есть два основных вида защиты звездолётов : пустотные щиты и броня.

Пустотные щиты создают невидимые энергетический барьер вокруг корабля. Чудо утерянных технологий, эти барьеры выполняют две цели. Во первых, они отбрасывают полосы дрейфующих в пустоте пыли и мусора, которые могли бы поцарапать, повредить или даже уничтожить звездолёт (хотя они не предоставляют особой защиты от особо больших объектов, таких как астероиды). Их вторая цель – поглощать чудовищную энергию вражеского огня. Однако. если пустотные щиты поглотят слишком быстро избыточное количество энергии, то они падут и, для того чтобы снова заработать, они должны выпустить накопившуюся энергию.

Броня может принимать разные формы, но, как правило, это слои адамантина и керамита многометровой толщины, покрывающие корпус корабля.

Приниципп работы пустотных щитов заключется в поглощении попаданий до того, как они поразят цель. Каждый когда в свой ход один корабль решает атаковать другой, пустотные щиты цели (при условии что у нее они есть) отменяют число попаданий равное силе щитов. Другими словами, если у корабля один пустотный щит, то, после того, как атакующий опредит общее число попаданий, приходящихся по кораблю, это число попаданий снижается на один.

Не имеет значения, из чего был произведен выстрел, макробатареи или лэнса. Однако, пустотные щиты могут быть перегружены. После того, как они снизили число попаданий на показатель своей мощности, они перегружаются и отключаются. Любые оставшиеся попадания из той же очереди приходятся по цели и не блокируются щитами, также как и все дальнейшие выстрелы, сделанные по цели атакующими кораблями.

Если при атаке корабля атакующий соединяет урон от нескольких макробатарей, то он решает, какие попадания будут сняты пустотными щитами. Это отражает то, что он распределяет очередь так, чтобы пробить щиты противника более легким вооружением.

Важно обратить внимание, что пустотные щиты снимают поступающие попадания от огня всех атакующих кораблей. Если по кораблю стреляет один атакующий, то пустотные щиты блокируют попадания как обычно. Даже если они перегружены и в тот же стратегический раунд по кораблю открывает огонь другой противник, то щиты будут восстановлены вовремя, чтобы защитить корабль и от этой атаки.

Когда пустотные щиты сыграли свою роль, и урон за оставшиеся попадания был брошен и сложен, он сравнивается с Бронёй цели. Показатель брони вычитается из общего урона. Если результат равен нолю или ниже, то Броня цели успешно её защитила. Если результат выше ноля, то цель вычитает результат превышения из своей Прочности Корпуса.

Прочность Корпуса можно рассматривать как Раны корабля. Это показатель того, насколько крепко судно и сколько урона оно может выдержать до того, как взорвётся. За каждое потерянное очко Прочности Корпуса, корабль также теряет по одному очку Численности Команды и Боевому Духу.

Пример

Сабля приблизилась к вражескому рейдеру и приготовилась к ведению огня. Канонир Сабли направляет огонь корабельной макробатарии и лэнса на противника.

Навык Стрельбы канонира 48, и корабль находится на близкой дистанции, что даёт +10 к стрельбе. Сперва он стреляет из макробатарей, и выбрасывает 29. Он преуспел с двумя степенями успеха, что означает в общей сумме три попадания. Пустотные щиты рейдера поглощают первое попадание, но два других достигают намеченной цели. Канонир бросает 2к10 и получает 16, что превосходит броню Рейдера на один. Затем рейдер получает одно очко урона к показателю Прочности Корпуса.

Затем канонир стреляет из лэнса, проходя проверку Навыка Стрельбы против общей суммы в 58. Он выбрасывает 11. Он не только попадает, но и 4 степени успеха, чего достаточно для того, чтобы удовлетворить Крит Рейтингу лэнса. Мощное попадание! Пустотные щиты рейдера-неудачника уже были перегружены макробатареей, и лэнс беспрепятственно наносит удар. Канонир делает бросок 1к10+4 (урон лэнса) и получает 9. Так как природа лэнса игнорирует броню рейдера, тот получает 9 очков урона к Прочности Корпуса. Вдобавок ко всему, то канонир делает бросок 1к5 по таблице Критических Попаданий, и получает 5, от чего несчастный рейдер вспыхивает пламенем.

Вопрос масштаба

Игроки могут заметить, что числа бросков корабельного оружия равны числам бросков урона их ручного оружия, и могут впасть в искушение высунуться из люка корабля со своим верным лазганом.

Очевидно, что корабельный бой оценивается по совсем другой шкале, чем сражения, принимающие любые другие формы, даже если кости остаются те же. Ручное или установленное на транспорт вооружение не способно повредить звездолёт, а верный лазган даже не поцарапает краску с вражеского судна.

С другой стороны, если в игрока или транспорт попадёт выстрел одного из главных калибров звездолёта, то результат будет настолько же ужасен, сколько и смертелен. Большинство орудий звездолёта не настолько точны, чтобы поразить кого-то размером с человека, но если это случается, несчастный немедленно уничтожается.

Огонь, разгерметизация и другие опасности

"Пламя лизало переборки как скин-танцовщица нуль-гии. Самая красивая вещь какую я только видел, спаси меня Император. Когда огонь подступил к нам начались вопли..."

– Тизак, кабальник на борту *Указующей Леди*

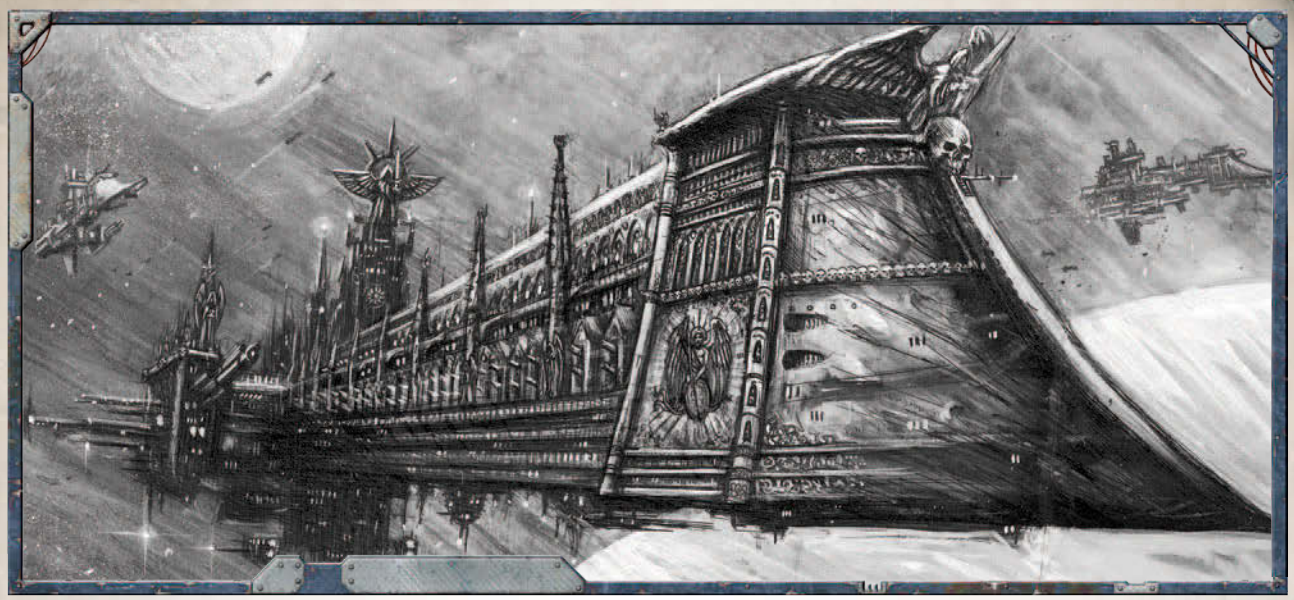
На корабле многое может пойти не так. Калечащие выстрелы вражеских орудий могут разгерметизировать отсеки, отказ генераторов может погрузить каюты во тьму, а неумелый распорядитель кубрика может поджечь целый отсек. Эти проблемы неблагоприятно сказываются как на всем корабле в целом, так и на неудачливых персонажах, попавших в них.

Компонент корабля может быть нетронутым, обесточенным, повреждённым или уничтоженным. Нетронутые Компоненты полностью работоспособны, повреждённые не функционируют, но могут быть отремонтированы, а уничтоженные представляют собой лабиринт из искореженного металла, геены огненной и трупов членов команды, некогда его занимавшей. Нет нужды говорить, что повреждённый Компонент невозможно использовать и что он не предоставляет бонусов кораблю, пока не будет отремонтирован. Уничтоженные Компонент не возможно отремонтировать, его можно только заменить на мире-кузнице или комическом доке.

В обесточенных Компонентах нет гравитации, света (кроме аварийных огней) и любые энергетические шлюзы и подобные элементы не работают. Повреждённый Компонент обесточен, но также содержит другие

Таблица 8-12: Критические Попадания

Бросок	Результат
1	**Продырявленный**: удачный выстрел оставил дыру в корпусе корабля, по ту сторону которой зияет космос. Атакующий выбирает один Компонент (из тех, о которых он знает), который не является мостиком или двигателями. Аварийные переборки были задраены, чтобы запечатать отсек, но этот Компонент остаётся разгерметизированным.
2	**Внутреннее повреждение**: сила попадания проламывает перегородки и рушит оборудование. Атакующий выбирает один Компонет (выбирая только из тех, о которых он знает), не являющийся мостиком или плазменными/варп двигателями. Этот Компонент повреждён.
3	**Повреждение сенсоров**: блоки аусников были выведены из строя, что ослепило корабль. Пока повреждение не починят, все проверки стрельбы получают штраф -30 к попаданию, и все проверки сенсоров, пройденные кораблём для обнаружения кого-то вне дистанции непосредственного столкновения, автоматически проваливаются. Кроме того, блоки расположены вне корпуса и любая попытка ремонта должна проходить в пустоте.
4	**Повреждённые маневровые двигатели**: корабельные маневровые двигатели были разбиты, работают нестабильно и испытывают утечку топлива. Бросьте 1к10. На 1-7 корабль всё ещё может поворачиваться, но медленно. Снизьте бонус Манёвренности на -20. При 8-10, двигатели полностью повреждены и корабль не может поворачиваться. Повреждение можно отремонтировать.
5	**Пожар!**: Сигналы тревоги вопят по всему корпусу, по мере того как голодное пламя рвётся сквозь корридоры и отсеки. Пожар должен быть остановлен до того, как он охватит всё судно! Атакующий выбирает один компонент (выбирая только из тех, о которых он знает), не являющийся мостиком или плазменным/варп двигателем – этот Компонент охвачен огнём. Пожар происходит по правилам корабельных пожаров.
6	**Поломка Двигателей**: что-то пробило огромные кормовые трубы двигателя, отчего они истекают плазмой, уходящей в пустоту, а корабль остаётся дрейфовать в космосе. Бросьте 1к10, при 1-7 плазменные двигатели всё ещё можно использовать, хотя они сильно повреждены. Снизьте Скорость корабля в два раза. При 8-10 двигатели абсолютно разрушены. Снизьте скорость до 1. Это повреждение может быть восстановлено.
7	**Рассерженные дух машины**: что-то рассердило и потрясло духи машин корабля, пробудив ух гнев. Мощные электрические волны отключили системы корабля. Бросьте 1к10 за каждый Компонент. При результате 4 и выше, Компоненты считается обесточенным. Каждый Компонент должен ремонтироваться отдельно, прежде чем он сможет вновь сможет получать энергию. Боевой Дух падает на 1к5 из-за зловещей атмосферы.
8	**Обезглавливание**: удачное попадание приходится по мостику корабля: шрапнель разлетается по всему помещению и оно оказывается открыто космосу. Все члены экипажа на мостике должны пройти проверку Уклонения или получат попадание шрапнелью, наносящей 2к10 Взрывного урона. Если результат урона 12 или выше, то мостик также разгерметизирован. Если урон 16 или выше, Компонент повреждён.
9–10	**Разлом корпуса**: корпус корабля разорван на куски ужасающей мощью, позволяющей пустоте ворваться в отсеки и наносящей огромные структурные повреждения. Атакующий выбирает 1к5 Компонентов (выбирая только те, о которых он знает, и исключая мостик). Бросьте 1к10 для каждого из них: при 1-7 Компонент Повреждён и Разгерметизирован. При 8-10 Компонент уничтожен, и все члены команды внутри мертвы. Вместо раздельных бросков на Численность Команды и Боевой Дух, корабль снижает их нынешние показатели в два раза.
11	**Катастрофическое повреждение**: последовательность мощных взрывов прокатывается по кораблю, нанося ужасный урон. Бросьте 1к10. При 1-7, корабль превращается в остов. При 8-9, детонируют плазменные двигатели. При 10, взрывается варп-двигатель корабля (если у корабля нет варп-двигателя, взрывается плазменный двигатель).
Космический скиталец	Катастрофическое повреждение превращает корабль в дрейфующие, тлеющие обломки. В некоторых отсеках полыхает неконтролируемый огонь, другие разгерметизированы, а остальные забиты мертвыми и умирающими. Бросьте 1к10 за каждый Компонент. При 1-2 он каким-то чудом уцелел, но обесточен. При 3-7 он повреждён и разгерметизирован. При 9-10 он полностью уничтожен, а команда внутри погибла. Снизьте численность команды до 1к10.
Взрыв плазменного двигателя	Плазменные двигатели звездолёта взрываются в едином катастрофическом взрыве. Все звездолёты в пределах 1к10 ПЕ от погибшего корабля должны пройти **Тяжёлую (-20) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность** или по ним ударят горящие обломки разрушенного судна. Считаете это 1к5 попаданий от макробатареи, наносящими урон 1к10 +4, от которых щиты и броня защищают в обычом порядке.
Взрыв варп двигателя	Варп двигатель звездолёта перегружается и взрывается, оставляя зияющую дыру в космосе, водоворот, ведущий в царство хаоса. Каждый звездолёт в пределах 2к10 ПЕ должен пройти **Тяжёлую (-20) проверку Пилотирования + Манёвренность** или получить удар варп-шторма, равный одному попаданию лэнса 1к10, от которого не могут защитить пустотные щиты. Кроме того, каждый Звездолет в пределах 1к5 ПЕ от погибающего корабля должен пройти ещё и **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**, или будет затянут в разлом. Что случается затем остаётся на усмотрение МИ, но оно должно быть соответствующе ужасно. Массовая одержимость и появление демонов будут уместны, пока команда спешно пытается включить Поле Геллера. Выживание тех, кто на борту, никоим образом не гарантировано.



угрозы, такие как замыкания электрических соединений, разбитые перегородки и протекающие трубы и воздухопровод. Это также приводит к появлению ядовитых газов и, в сочетании с отказом воздухоочистителей, приводит к тому, что персонаж без дыхательных средств, таких как противогаз, будет страдать от удушья (см. стр. 290). В повреждённом Компоненте могут быть также и другие эффекты.

Уничтоженные Компоненты чрезвычайно опасны, в них нет ничего, кроме искорёженных, изрезанных металлических обломков, находящихся под напряжением кабелей, безвоздушного пространства или бушующего пламени. В рамках игровых понятий, считается, что Компонента больше не существует, хотя для любого персонажа, которому приходится войти в пространство, которое некогда занимал Компонент, МИ может создать соответственно кошмарное окружение,

Компоненты могут также содержать представленные в них угрозы, которые могут причинять умеренное неудобство, или представлять опасность для любого персонажа, который с ними столкнётся, или, возможно, для всего корабля.

Разгерметизация

Если Компонент разгермитезирован, воздух стремительно утекает за определённое число Раундов (МИ должен определить какова по размерам дыра – оставил ли её микро-метеор или удар лэнса?). Считается, что любой персонаж, пытающийся покинуть Компонент, находится на Труднопроходимой Местности, так как борется с сильными ветрами в компоненте. Когда весь воздух вышел, все персонажи внутри Компонента страдают от эффектов вакуума (см. стр. 290). Считается, что герметичные люки будут удерживать разгерметизацию в пределах одного компонента.

Разгерметизация наносит 1к10 урона Численности Команды и 1к5 урона Боевому Духу, но не повреждает Компонент (хотя разгерметизированный Компонент может быть повреждён по другим причинам, и наоборот). Компонент может даже быть использован, если членов команды есть скафандры.

Разгерметизация может быть исправлена благодаря ремонту корпуса, хотя полностью устранить эффекты вакуума дело не быстрое.

Пожар

Если Компонент загорится, он немедленно наносит 1к5 урона Численности Команды и 1к10 урона Боевому Духу (немногое настолько же ужасно, как корабельный пожар) и огонь распространяется по всему Компоненту (МИ должен определить, сколько времени это займёт, но это должно занять не больше 30 минут или одного Стратегического Раунда). Каждый, находящийся в Компоненте, беззащитен перед огнём и принимает все соответствующие отрицательный эффекты (см. стр. 289). Если с пожаром не удастся справиться за один Стратегический Раунд, он поглощает Компонент (который считается повреждённым) и продвигается дальше. МИ выбирает новый Компонент, и он считается охваченным огнём (включая потери Численности Команды и Боевого Духа). МИ следует случайно выбрать новый Компонент из того, что считает логически подходящим – скорее всего от плазменных двигателей огонь распространится на варп двигатели, чем на носовые орудия.

Для того, чтобы справиться с огнём, персонаж должен организовать пожарную команду и пройти **Сложную (-10) проверку Командования**. Это считается Длительным дейтсвием и потому может быть предпринято лишь раз за Стратегический Ход. Организовать пожарные команды и попытаться потушить пожар могут сразу несколько персонажей, хотя будет достаточно того, чтобы только один преуспел. С другой стороны, капитан может решить выпустить воздух из горящих отсеков в космос. В таком случае, пожар немедленно остановлен. Вместо обычного урона Численности Команды и Боевого Духа, корабль получает только 1к5 Численности Команды (большая

Таблица 8-13: Численность Команды

Численность	Предел/Эффект
80	Корабль увеличивает всё время, требуемое для путешествий на 1к5 дней.
60	Все проверки, включающие Действия Абордажа, отражение атак Ударил-Отступил, борьбу с пожарами и проведения Срочного Ремонта получают штраф -5.
50	Корабль получает -10 к Манёвренности
40	Корабль теряет все бонусы к Очкам Достижения, которые обычно получал бы за свои Компоненты.
20	В бою, корабль считается Искалеченным. Если корабль становится Искалеченным по обычным правилам, он может совершать Стратегический ход только в каждый второй Стратегический Раунд.
10	Корабль не может выполнять Действия Абордажа или атаки Ударил-Отступил. Любая попытка отражения Действия абордажа или атаки Ударил-Отступил, борьбы с пожаром или проведения Срочного Ремонта получает штраф -20 к соответствующей проверке
0	Корабль становится пустой могилой, населённой лишь мертвецами. Если в его чреве ещё осталась живые, то их единственная надежда в том, чтобы спастись с корабля прежде чем они задохнуться или замёрзнут. Корабль не может функционировать, если на нём вообще нет команды, которая бы им управляла.

её часть уже покинула отсек), но 2к10 Боевого Духа (никому не понравится вид товарищей, умышленно выпущенных в пустоту).

Нет нужды говорить, что если все Компоненты будут объяты огнём, корабль превратится в выгоревший остов и будет считаться уничтоженным.

Нулевая гравитация

Немногие силы столь же важны для повседневной жизни человечества, как гравитация, воспринимаемая многими как должное. У тех, кто живёт на борту кораблей, нет такой роскоши. Человечество изобрело гравиплиты во время таинственной Тёмной Эры Технологий, что позволило симулировать эффекты гравитации в отсеках и коридорах звездолётов. Однако, такие системы переменчивы. Плохое обслуживание или боевое повреждение может в неподходящий момент отключить гравиплиты, отчего члены команды окажутся в затруднительном положении, повиснув в воздухе. Кроме того, если кто-то вынужден покинуть корабль и выйти во тьму пустоты, он будет лишен эффекта гравиплит. Необходимо, чтобы каждый годный пустотоход знал как вести себя в подобных ситуациях.

Нулевая гравитация считается Труднопроходимой Местностью, что означает, что передвижение персонажей вдвое уменьшается при прохождении через нее, и при любой попытке натиска или бега, они должны успешно пройти **Тяжёлую (-20) проверку Ловкости** или потерять равновесие (считается падением ничком). Некоторые факторы могут смягчить это – персонаж Пустотник, например, не воспринимает Нулевую гравитацию как Труднопроходимую Местность и игнорирует перечисленные штрафы. Кроме того, персонаж начавший действие движение в нулевой гравитации должен соприкасаться с полом, стеной, потолком или другим закрепленным объектом, так чтобы у него было, отчего оттолкнуться.

Численность и Боевой Дух экипажа

*"Устав **284.7**: Бунт. Всякий член команды и всякий офицер, уличённый в подготовке предательстве, подстрекательству к мятежу или умышленном неподчинении начальству должен быть выброшен в комос через воздушный шлюз корабля»*

– Кодекс Поведения Имперского Флота: издание сектора Каликсида

Здоровье и благополучие членов экипажа измеряется двумя способами – Численностью Команды и её Боевым

Таблица 8-14: Боевой Дух

Боевой Дух	Эффект
100	Работает как обычно.
80	Все проверки Командования на борту получают штраф -5.
60	Все проверки Навыка Стрельбы при стрельбе из корабельных орудий получают штраф -5.
50	Все проверки Командования, включающий корабль или его команду получают -10 (-15 в сумме).
40	Корабль получает штраф -10 к Манёвренности. Все проверки Навыка Стрельбы, пройденные для стрельбы из корабельных орудий, получают дополнительный штраф -5 (-10 в сумме).
20	Корабль больше не может выполнять Действия Абордажа или атаки Ударил-Отступил (слишком мало тех членов команды, кому можно доверить ношение оружия или исполнение приказов). Корабль всё ещё может пытаться сопротивляться Действиям Абордажа как обычно. Каждый раз, когда корабль достигает порта, потеряйте 1к5 Численности Команды по причине дезертирства.
10	Все проверки Командования, включающие корабль или членов его экипажа получают дополнительные -15 (-30 в сумме). Корабль также получают дополнительные штрафы -10 к Скорости, Манёвренности и Обнаружению.
0	Команда корабля восстает как единый, взбесившийся организм, убивающий всех носителей власти, до которых сможет добраться. Если только каждый член команды не будет предан мечу, они возьмут контроль над кораблём и выберут новых офицеров из своего числа.

Духом. Численность Команды обозначает сколько человек находится на борту корабля, и измеряется по процентной шкале. Следовательно, если Численность Команды равна 98, то это значит, что 98 процентов изначальной численности команды всё ещё живо. Отсчёт всякой Численности Команды начинается со 100, хотя это может быть модифицировано обстоятельствами или Компонентами корабля.

Боевой Дух также измеряется по шкале от 1 до 100, начиная со 100 и падая по мере того, как корабль сталкивается с ситуациями, которые испытывают верность и обязательства команды. И в случае Численности Команды, и в случае Боевого Духа, более высокие показатели лучше.

Оба показателя, по мере своего падения, неблагоприятно сказываются на корабле, в соответствии с тем, как описано в нижеследующих таблицах. В таблицах перечислены предельные числа и эффекты, которые возникают, когда показатель падает ниже этих чисел.

Эффектов потери Численности Команды и Боевого Духа нельзя избежать, но они обратимы, если эти показатели в дальнейшем поднимутся выше пределов. Все эффекты кумулятивны, даже эффекты Численности Команды и Боевого Духа. Эффекты потери Численности Команды отображают то, что кораблём стало тяжелее управлять, так как для его обслуживания осталось меньше рабочих рук, в то время как эффекты потери Боевого Духа отражают то, что команда активно симулирует или иначе препятствует работе корабля. Кроме того, каждый раз, когда Боевой Дух падает ниже 70, 40 и 10, Капитан должен пройти проверку Командования. В случае провала, какая то часть его экипажа восстает против его командования и начинается мятеж.

Заметьте: Если Боевой Дух падает ниже предела, когда корабль находится в бою, то подождите окончания боя, а затем проводите проверку на бунт. Если она упала несколько раз за один бой, проводите проверку лишь один раз.

Для того чтобы отразить бунт, МИ должен выбрать одного НИП члена команды, который возглавит бунт (или использовать базовые статы для обычных членов экипажа). Бунт может быть подавлен через проверку Командования, Обаяния или Запугивания, по выбору

Приключения на борту корабля

Большинство правил, предоставленных в этом разделе, рассматривают действия на борту корабля через абстрактные понятия. Например, действие абордажа или атака Ударить-Отступит разрешаются через несколько проверок Командования, как и бунты. Ремонт повреждённого Компонента требует одной проверки Техпользования. Причина этого в том, что для выполнения этих действия, персонажи возглавляют целые когорты экипажа, да и разбиение этого на отдельные действия существенно замедлит игру.

Однако, если МИ желает, он может расширить их, превращая в целые полноправные приключения. Возможно, игроки встретились с тяжёлым крейсером, и у них нет ни шанса на его уничтожение. Вместо того, чтобы сдаваться на милость врагов они вынашивают дерзкий план: высадиться на вражеский корабль в шаттле, протащить боеголовку заряд из своих макропушек в варп двигатели корабля и попытаться разрушить его изнутри.

Однако, Если МИ решает сделать это, то должен четко определить цель и персонажи должны понять как выполнить ее. Также было бы разумно воздержаться от того, чтобы заставлять персонажей участвовать в крупномасштабных битвах или заставлять игроков перебить весь экипаж вражеского судна (который, напомним, исчисляется тысячами). Для подавления мятежа, например, персонажам надо пробраться через нижние трюмные палубы корабля и устранить лидера бунтовщиков, или пробиться к системам жизнеобеспечения и выпустить содержимое взбунтовавшихся отсеков в космос. Возможно они даже смогут установить связь с мятежниками и заключить с ними сделку, хотя такая капитуляция станет поперек горла у любого настоящего капитана...

игроков. Один персонаж (не обязательно капитан) должен быть выбран для подавления мятежа и прохождения выбранной встречной проверки умения.

- Если игроки решают использовать Командование, то они возглавляют бойцов на подавление бунтов и размещение охраны в особо важных местах и как правило непосредственно ведут войну против мятежников. Если персонажи выигрывают встречную проверку умения, корабль получает урон 1к5 Численности Команды и 1к5 Боевому Духу, но мятеж заканчивается.
- Если персонажи используют Обаяние, то они встречаются с главарями мятежников, выслушивают их требования и пытаются утихомирить их. Если персонажи выигрывают встречную проверку, корабль получает урон 1к10 Боевому Духу (команда считает персонажей слабыми), но мятеж кончается.
- Если персонажи используют Запугивание, они угрожают выпустить всё содержимое жилых отсеков команды в космос, расстрелять зачинщиков, взять заложников и по большей части показывая команде жуткие последствия их действий. Если персонажи выигрывают встречную проверку умения, корабль получает урон в 1 очко Численности команды и 1к10 очков Боевого Духа (команда боится и не доверяет своим беспощадным командирам), но бунт заканчивается.

Если мятежники выигрывают одну из этих проверок, выполняется другая встречная проверка умения. Если бунтовщики выигрывают снова, то восстание продолжается. Если, однако, заговорщики хоть раз выиграют одну из этих проверок на три или более степени успеха, мятеж завершается успешно. Персонажи теряют контроль над своим судном, и им, скорее всего, придётся быстро отступит, что бы их не убила их бывшая команда.

Пример

«Взвешенный Ответ» только прошёл через тяжёлый бой, потеряв значительную часть команды – и понеся ещё больше урон к Боевому Духу. По окончанию боя, Боевой Дух команды равен 65. Так как Боевой Дух упал ниже 80, то все персонажи получают штраф -5 ко всем проверкам Командованиям. Кроме того, капитан должен пройти проверку Коммадования на случай бунта. Он делает бросок против своего умения Командования равного 60 (учитывая показатель -5 к низкому Боевому Духу) и получает 87. Бунт распространился по кораблю! В последующей борьбе за восстановление контроля, капитан получает -5 при любой встречной проверке Командования.

Восстановление Боевого Духа и Численности команды

Восстановление Боевого Духа зачастую удивительно просто. Отребье нижних палуб, составляющее большую часть команды звездолёта, легко удовлетворить, как правило простыми житейскими удовольствиями – или обещанием Тронов в их карманах.

Если звездолёт в данный момент участвует в попытке завершения Предприятия, капитан может подкупить команду гельтами (или обещанием гельтов). В любой момент путешествия, капитан корабля или другая властная фигура может попытаться восстановить Боевой Дух, потеряв 50 Очков Достижения (из тех, что будут получены в ходе данного Предприятия) и пройдя **Рутинную (+20) проверку Обаяния**. Успех значит, что он удовлетворил беспокойство команды (или смутил их за счет их жадности). Фрегаты, транспорты и рейдеры восстанавливают 1к10 Боевого Духа, в то время как лёгкие крейсера и крейсера (будучи крупнее) только 1к5. Капитан может делать это сколько захочет, однако сложность проверки может возрастать на одну степень каждый раз, когда он это делает. В конце концов, троны хороши только тогда, когда есть где их потратить.

Капитан или другая властная фигура также может пройти **Сложную (-10) проверку Обаяния или Запугивания**, чтобы сплотить команду, восстанавливая 2 единицы Боевого Духа за каждую степень успеха. Однако, это можно сделать лишь раз за игровую сессию.

Конечно, лучший способ восстановить Боевой Дух команды – это доставить её в гавань. Если звездолёт достигает пригодной для обитания планеты без намеков на цивилизацию, то может провести три недели на орбитальном якоре, пополняя запасы и позволяя команде путешествовать на поверхность. Это восстановит Боевой Дух до максимума. Если планета (или поселение в астероидах) населена человеческой цивилизаций, процесс займёт только две недели. Если капитан желает потратить немного гельтов (пройдя **Рутинную (+20) проверку Приобретения**, что отражает потраченные деньги и возмещение ущерба, нанесённого местным пивным и борделям), он может восстановить Боевой Дух за одну неделю, как и полностью восполнить свои припасы.

Восстановление Численности Команды возможно только на планетах, населённых людьми. Капитан может пройти проверку Приобретения, чтобы восстановить Численность Команды до максимума, наняв новых членов команды среди местных. Доступность команды следует рассматривать как Обычную (+20), хотя это может зависеть от мира. Мир-улей может иметь достаточно населения, чтобы команда считалась Распространённой (+50), в то время как изолированный аванпост может высоко ценить людские ресурсы (Скудное или даже Редкое). МИ может добавлять бонусы или штрафы в соответствии с объёмом и качеством нанимаемого экипажа. Провал, конечно, значит, что Исследователям придётся искать команду где-то еще. См. стр 310 для более подробной информации.

Однако, если он желает, то может отправить вербовочные бригады в менее приятные места планеты (будь то лагеря рабов, трущобы или подулье) для того, чтобы «навербовать» новых членов команды. В таком случае, для того, чтобы вербовочные бригады были успешны, персонаж, искушённый в уловах и имеющий связи с преступном миром, должен заключить соглашения для того. Детали остаются на усмотрение МИ, но как минимум, для того, чтобы найти необходимые контакты, требуются проверка Общего Знания (Преступный мир) и, для того чтобы гарантировать сделку, должна быть пройдена проверка Бартера. Провал может значить, что другие преступные элементы жестоко воспрепятствовали планам вольного торговца, местный магистратум вмешался с тем, чтобы арестовать всех персонажей или большая часть населения планеты восстала против вольного торговца и его партии. Преимущество, конечно в том, что оплата вербовочных бригад не повредит финансам вольного торговца.

Третий способ состоит в том, чтобы заключить сделку с должностными лицами, чтобы те позволили взять заключённых на службу. В таком случае, он бесплатно восстанавливает Численность Команды. Однако, он моментально теряет 1к10+10 очков Боевого Духа. Которые невозможно восстановить в то время, как он находится на этой планете.

Ни одна попытка восстановления Численности Команды или Боевого Духа не может поднять эти показатели выше их максимальных показателей. Любые проверки Приобретения, пройденные для восстановления Численности Команды или Боевого Духа, не учитываются против числа Приобретений, пройденного Исследователями во время игровой сессии.

Космические путешествия вне боя

Космическое путешествие вне боя следует рассматривать абстрактно. Расстояние между планетой и одной из её лун может быть больше, чем путь, который наземный транспорт может преодолеть за год, а дистанция между двумя планетами (или двумя звёздами) может быть ещё больших размеров. Имперский звездолёт может преодолеть дистанцию между такой планетой, как Святой Террой, и её луной чуть больше, чем за час, хотя тот же звездолёт может две недели добираться от такой же планеты до её звёзды. В общем, это не займёт намного больше времени, чем добраться одной части звёздной системы в другую – хотя для более быстрых кораблей это займёт меньше времени, а массконвейеры и другие большие транспорты могут путешествовать гораздо дольше. В конце концов, время путешествия остаётся на усмотрение МИ.

Вражеские корабли – это единственная угроза звездолётам, которая может повстречаться во время их путешествий. Поля астероидов, гравитационные течения, ледяные кольца и туманности – это все потенциальные угрозы, которые можно обойти – или, в некоторых случаях, использовать.

Поля астероидов

Разбросанные останки планет или остаточный мусор от звёздного зарождения – астроидные поля – это большие пространства дрейфующий скал. Для навигации в астероидном поле требуется успешная **Рутинная (+10) проверка Пилотирования (КК) + Манёвренность**. Успех значит, что корабль прошел через астероидное поле без вреда, но за каждую степень провала, странствующие глыбы космических камней ударяют по кораблю, нанося 1к5+1 урона. Урон кумулятивен, так что четыре степени провала приведут к урону 4к5+4 , игнорирующему пустотные щиты. Любая проверка с использованием корабельных блоков авгеров, в поле астероидов на одну степень сложнее.

Гравитационные волны

Хотя планетарные жители считают гравитацию универсальной постоянной, опытный пустотоплаватель знает, сколь жестокой и переменчивой она может быть. В системах с несколькими звёздами или большими звёздными гигантами, гравитация может вести себя странно – иногда в кажущемся противоречии с законами физики. Наиболее страшные феномены – это бурные гравитационные течения, которые встречаются возле газовых гигантов во время пересечения их крупных лун, или в середине двойных звёздных систем. Большинство избегает их, но умелый (или безумный) рулевой может попытаться использовать их изменения в своих целях.

Это включает **Тяжёлую (-20) проверку Внимательности + Обнаружение**, необходимую для того, чтобы корабельные блоки авгеров засекли бурное гравитационное течение, и **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**. Однако, если рулевой решает, он может успешно направить судно в гравитационное течение, пройдя **Тяжёлую (-20) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**. Успех значит, что рулевой набрал достаточную скорость, чтобы «проплыть на лодке по горной реке» – используя скорость, созданную тягой течения, вылететь с другой стороны с ужасающей скоростью. За каждую степень успеха МИ должен вычесть один день из времени, требуемого на путешествие к точке назначения корабля. Если рулевой проваливает проверку, или звездолёт не смог обнаружить и избежать течения, корабль получает 1к5 урона к Прочности Корпуса, игнорирующего броню и пустотные щиты, и, чтобы вырваться, должен пройти **Тяжёлую (-20) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность**. В случае провала он получает ещё 1к5 урона и должен пройти ещё одну проверку. Это продолжается пока корабль не вырвется или будет уничтожен.

Ледянные кольца

Кольца газовых гигантов особенно опасны для кораблей, так как соединяют свойства поля астероидов и туманности. Для навигации в них, корабль должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность** и **Серьёзную (+0) проверку Навигации (Звездной) + Обнаружение**. Провал первой на две или больше степени означает, что корабль столкнулся с особо крупной глыбой льда, это значит 3к10 урона, игнорирующих пустотный щиты. Провал второй проверки значит, что корабль задерживается на день. Любая проверка с использованием блоков авгеров, пройденная в пределах ледянного кольца становится на две степени сложнее.

Туманности

Туманность – это обширное, плотное облако газа и пыли, дрейфующее в космосе. Для того, чтобы пройти через туманности нужным курсом требуется успешная **Сложная (-10) проверка Навигации (Звёздная) + Обнаружение**. Успех значит, что корабль быстро прошел через туманность, а провал – что корабль задерживается. За каждую степень провала, корабль должен потратить ещё один день на то, чтобы добраться до цели. Кроме того, максимальный радиус стрельбы для корабле в тумаанности ограничен её плотностью (бросьте 3к10 в начале боя, это предельная дальность корабельных сенсоров и орудий). Корабль, совершающий манёвр Бесшумный Ход, получает бонус +30 к проверкам Манёвров. Любая проверка с использованием корабельных блоков авгеров становится на три степени сложнее.

Полет в Далёкие Пустоты

«Мы вышли из Поступи на следующий день после Сангвинала, полностью снаряженные и с запасами, достаточными для долгого хода назад, к Дыханию Люциана. А потом подули варп-шторма, и оставили нас потерянными, ослёпленными и дрейфующими в какой-то безымянной туманности. Мы съели наши запасы, наш груз и уже были готовы жрать кожу с ботинок, когда старик Трехглаз заметил свечение Астрономикона. Это было здорово, а то мой друг Гракс начинал казаться гораздо вкуснее».

— Пайтор Зольн, помощник канонира, торговый транспорт Уверенный

Хотя Империум Человека и объявил необъятные просторы галактики владением Золотого Трона Терры, было бы гораздо точнее описать доминион человека как крошечные островки, дрейфующие в огромном океане. Пространство между звёздами настолько огромно, что любое заявление о контроле просто смешно, и так большинство Империума остаётся в безопасности, прижимаясь вокруг огней своих звёзд.

Однако, именно сквозь эти ненанесённые на карту глубины приходиться путешествовать кораблям человечества. Даже с помощью варп двигателей – а имматериум союзник в лучшем случае ненадёжный – путешествие между звёздными системами может занимать месяцы, или даже годы. За пределами Империума, где огни цивилизации находятся даже дальше, путешествия длятся даже десятилетия.

Обычно, хранилища вмещают запасы еды и припасов, как минимум на шесть месяцев – хотя некоторые корабли могут впихнуть дополнительный месячный запас, на тот случай если предпринимают длительное путешествие. Их можно распределять на более продолжительный срок, но это скажется на команде. По мере сокращения рационов, возрастания дефицита свежей воды и даже того, как сам воздух становится вязким и затхлым, болезни начинают легче распространяться, а вспыльчивость команды нарастает.

Последствия длительных путешествий различаются и МИ может ввести свободно ввести трудности, подходящие к ситуации. Обычно, за каждый месяц свыше шестимесячного предела, команда теряет 2 единицы Боевого Духа и может столкнуться с перечисленными ниже неприятностями:

Корабельная болезнь: Затхлый воздух и несвежая вода гарантируют лёгкое распространёние болезней. Успешная проверка Медики (сложность на усмотрение МИ) может сдержать болезнь – иначе корабль получит урон 1к5 к Численности Команды и Боевого Духа в ходе распространёния болезни.

Цинга: Дефицит еды способствует ухудшению питания. Немногое может помочь в случае нехватки питательных веществ, и потеря некоторых из наиболее слабых и больных членов команды приведёт к 1к5 урона Численности Команды.

Уставший дух машины: Долгие странствия истощают системы звездолёта, иногда до критической точки. Без полноценного дока, ремонт зачастую бывает временным. МИ должен выбрать Компонент. За каждый месяц, который корабль проводит без посещения дока или цивилизованной планеты, где возможен надлежащий ремонт, персонаж должен проходить проверку Техпользования или Компонент окажется повреждён. Эти проверки прогрессируют по сложности.

Голод: Немногое может причинить столько же беспокойства, сколько истощение запасов провизии, и по причине голода и потому что оно делает приводит команду в отчаянье и способствует мятежу. Голод не случится, пока корабль не находится в космосе больше года или если по какой-то причине резко снижаются припасы. Однако, когда это началось, корабль начинает каждый день получать 1 урона Численности Команды и 2 Боевому Духу, пока не будет найдена обитаемая планета или другие средства для пополнения запасов провизии.

Конечно, когда команда месяцами или годами непрерывно заперта в железных перегородках без теплого солнца или свежего воздуха, также становится актуальной угроза бунта. Это отражается потерями Боевого Духа корабля, но МИ может свободно расширять это, вводя заговоры бунтующих обитателей нижней палубы или даже козни коварных офицеров среднего ранга, замышляющих увести корабль у персонажей.

Небесные феномены в бою

Хотя МИ может просто использовать правила как указано выше, чтобы отразить звёздные феномены в бою, более простой способ – это повысить сложность всех проверок Манёврирования на одну степень (так, чтобы рулевой выполнял Ординарную (+10) проверку Пилотирования (КК) + Манёвренность каждый раз, когда корабль выполняет действие Манёвра по умолчанию). Провал приводит к штрафам, уже перечисленным в каждом из феноменов, что приводит к тому, что простая корабельная дуэль, проходящая в поле астероидов, внезапно становится может внезапно стать гораздо опаснее для её участников.

Длительный ремонт

Для того чтобы выживать в глубокой пустоте, звездолёты должны быть во многом самодостаточны. Нигде это не проявляется так сильно, как в вопросах ремонта и обслуживания. На каждом настоящем пустотоходном судне есть бункеры, заполненные топливом, и склады, забитые дополнительными припасами и корабельными компонентами, от утонченных цепей когтитаторов до массивных адамантиновых плит, которыми можно заварить пробоины в корпусе. Хотя этих припасов недостаточно, чтобы полностью починить звездолёт (особенно, если он прошёл через поистине жестокое столкновение), их хватит, чтобы позволить команде залатать худшие из повреждений корабля.

Для того, чтобы провести длительный ремонт, судно должно найти подходящую стоянку, которой может стать орбита газового гиганта в пустынной звёздной системе, или же расположиться напротив крупного астероида, чтобы избежать обнаружения. Затем его экипаж проведёт несколько недель, занимаясь ремонтом, срок которого заранее определяется капитаном корабля. За каждую неделю ремонта, руководящий им член экипажа должен пройти проверку Техпользования, подсчитывая степени успеха и неудачи. Если к концу определённого периода времени степени провала превышают степени успеха, ремонт закончился неудачей. В противном случае ремонт прошел успешно, и корабль восстанавливает 1к5 очков Прочности Корпуса. Это не может повысить Прочность Корпуса выше максимума. Кроме того, успешная попытка ремонта восстанавливает все повреждённые, разгерметизированные и обесточенные Компоненты, возвращая их в строй. Уничтоженные Компоненты необходимо приобретать и устанавливать заново.

Для более основательных ремонтных работ, звездолёту необходимо найти населённую планету или космическую станцию: желательно, чтобы это был мир с развитым уровнем цивилизации (пещерные люди или феодальные крестьяне не сильно смогут помочь при ремонте звездолёта). Когда подходящий мир найден, команде необходимо заплатить, чтобы их корабль починили. Если ремонтируется хоть сколько-то единиц Просности Корпуса, каждый повреждённый, разгерметизированный или обесточенный Компонент также возвращается к работе.

За каждые полные восстановленные пять очков Прочности Корпуса, Исследователям надо проходить проверку Приобретения со штрафом -10 (с учётом редкости и качества материалов и ресурсов). Эти проверки проходятся последовательно – провал означает, что Исследователи временно истощили доступные им финансовые средства и должны либо ждать 1к5 недель до того момента, как они получат ещё деньги, или же искать другие возможные места ремонта (возможно, где он будет более выгоден). Каково бы ни было число проверок Приобретения, пройденных для того, чтобы восстановить Прочность Корпуса, они не учитываются в рамках числа приобретений, который Исследователь может сделать за игровую сессию.

За каждое очко, потраченное на восстановление Прочности Корпуса, корабль должен потратить один день на ремонт. Новые Компоненты (как улучшения существующих Компонентов, так и замена уничтоженных Компонентов) приобретаются как обычно, и требуют 1к5 дополнительных дней на установку.

IX

Playing The Game

- Проверки
- Роль Судьбы
- Бой
- Ранения
- Исследование
- Движение
- Фактор Прибыли
- Предприятия

Глава IX: Игровой Процесс

«Странствовать вместе с вольным торговцем – значит стяжать великую славу и получить великие возможности. Однако, сначала вам следует выучить некоторые основы»

–Мастер-сенешаль Натин Цантос

Rogue Trader богат возможностями использования творческого мышления, тактики, стратегии, а также командной работы и воображения – всё это помогает её участникам превозмочь множество испытаний. Хотя жизнь на борту корабля вольного торговца имеет многие преимущества, она редко бывает легка. Бесчисленные опасности – несвоевременные сбои техники и кровожадные чужие, коварные варп-шторма и развращающее пятно Хаоса – всё это ждёт тех, кому хватит смелости исследовать холодные, неизведанные регионы глубокого космоса. Данный раздел расскажет основные правила разрешения этих и многих других ситуаций.

Проверки

Проверки – это основной способ определения успеха или неудачи в Rogue Trader. Любое совершаемое Исследователем действие, имеющее существенные последствия и затрагивающее историю, здоровье персонажа, репутацию предводителя, безопасность корабля и всё подобное, приводит к необходимости проведения проверки.

Проверки умений

Самый распространённый тип проверки, с которым столкнутся исследователи по мере игры – это проверка умения. Каждое умение связано с характеристикой. Например, навык Уклонение находится под управлением характеристики Ловкость. Для прохождения проверки умения, добавьте все связанные с ней модификаторы к связанной с умением характеристике, а затем сделайте процентный бросок. Если его результат равен или меньше модифицированной характеристики, то проверка прошла успешно. Если же результат больше модифицированной характеристики – проверка проваливается.

Таблица 9-1: проверки умения

Тип умения	Эффект при проверке
Неизученное Базовое умение	Проверка половины характеристики (округленно вниз)
Неизученное Продвинутое умение	Нельзя провести проверку этого умения
Изученное Базовое или Продвинутое умение	Проверка полной характеристики
Мастерское Базовое или Продвинутое умение	Проверка полной характеристики +10 и +20

Шансы на успех в проверке умения возрастают, если у персонажа есть соответствующая тренировка. Исследователь может попытаться провести проверку умения и обладая Неизученным Базовым умением, но в таком случае связанная характеристика делится пополам (с округлением в меньшую сторону). Если такая проверка включает ситуационные модификаторы, эти модификаторы добавляются после того, как управляющую характеристику разделили. Персонаж не может пройти проверку Неизученного Продвинутого умения.

Пример

Дрейк хочет проникнуть в охраняемую зону – для этого ему нужно проскользнуть мимо охранника. МИ объявляет, что к этой ситуации лучше всего подходит Тихое Движение – умение, связанное с Ловкостью. Ловкость Дрейка 34, но у него нет тренировки Тихого Движения. Так как Тихое Движение – Базовое умение, Дрейк может предпринять попытку, используя половину своей нормальной Ловкости, которая равняется 17. Игрок Дрейка делает процентный бросок и получает 29. Результат больше 17, так что проверка проваливается.

Охранник, заметивший присутствие Дрейка, бьёт его шоковой булавой. У Дрейка есть только один шанс избежать атаки – выполнить проверку Уклонения. Уклонение – Базовое умение, связанное с Ловкостью, а у Дрейка есть тренировка Уклонения, так что для этой проверки он может использовать свой полный показатель Ловкости, равный 34. Игрок Дрейка делает процентный бросок и получает 33 – потрясающее везение! Дрейк уклоняется от атаки как раз вовремя.

Проверки характеристик

Иногда исследователь может захотеть сделать что-то, не подпадающее под определённое умение. В таких случаях, вместо проверки умения можно использовать проверку характеристики. МИ определяет нужную для этой проверки характеристику, после чего игрок делает процентный бросок. Если результат броска равен или меньше характеристики, то проверка пройдена успешно. Если бросок больше характеристики, то проверка проваливается.

Таблица 9-2: проверки Характеристик

Характеристика	Примеры проверок
Навык Рукопашной	Атака оружием ближнего боя
Навык Стрельбы	Атака оружием дальнего боя
Сила	Вышибание двери, удержание пленника, попытка свалить грокса
Выносливость	Сопротивление ядам или болезням, способность переносить критические температуры, преодоление голода
Ловкость	Сохранение равновесия на узкой поверхности, преодоление труднопроходимой местности
Интеллект	Припоминание важной информации, определение знакомого лица, решение головоломки
Восприятие	Обнаружение спрятавшегося противника или секретной двери, оценка намерений другого человека
Сила Воли	Сопротивление Пси Силе, пыткам или Страху
Общительность	Создание хорошего впечатления, внушение уверенности, соблазнение.

Ключевая механика

- Определите проверяемое умение или характеристику
- Добавьте или вычтите любой подходящий модификатор из показателя умения или характеристики
- Сделайте процентный бросок (1к100)
- Если процентный бросок меньше или равен проверяемому умению или характеристике, то проверка прошла успешно.
- Если процентный бросок больше проверяемого умения или характеристики, то проверка провалилась.

Степени успеха и неудачи

Для большинства проверок достаточно знать, выиграл ли персонаж или его постигла неудача. Однако, иногда бывает полезно иметь представление о том, насколько персонаж преуспел, или же как велик его провал. Это играет особую роль в социальных умениях, таких как Обаяние или Розыск, а также в некоторых боевых ситуациях, вроде стрельбы длинными или короткими очередями.

Оценка степеней успеха и провала при проверке умения или характеристики проста. После совершения процентного броска, сравните результат с модифицированным показателем характеристики. Каждые полные 10 очков характеристики, на которые показатель превышает результат броска, равняются одной степени успеха. И наоборот, за каждые 10 очков неудачи получается одна степень провала.

Пример

Грузовое судно Йоланды было остановлено патрульными кораблями с ближайшей планеты, требующими в качестве «Налога на безопасность» значительный объём её груза – 20%. Йоланда не хочет создавать себе лишних проблем, поэтому она пытается сторговаться с патрулем. МИ решает провести проверку умения Бартер. Общительность Йоланды 42, и притом у нее изученный Бартер. её игрок делает процентный бросок и получает 18. Йоланда не только успешно прошла проверку, но и получила две степени успеха (успех, так как её результат был 42, одна степень успеха, потому что он был 32 или меньше, и вторая степень успеха, так как её бросок был 22 или меньше). МИ решает, что Йоланда сумела добиться снижения налога до 5% груза.

Длительные проверки

Некоторые задачи достаточно сложны и для своего завершения могут потребовать дополнительных затрат времени или усилий. В таких случаях, МИ может решить, что для них от персонажа потребуется более одной успешной проверки Навыка – это называется Длительной проверкой. Изначально о необходимости Длительной проверки говорится в описании умения, но МИ может скорректировать время, необходимое на прохождение проверки в зависимости от того, что в действительности проверяется.

Встречные Проверки

Иногда исследователю надо проверить себя, противостоя некоторому оппоненту. Это называется Встречной проверкой. Например: исследователю надо спрятаться от охраны, и тогда он проверяет своё умение Маскировка против умения Бдительность охраника.

При Встречной проверке, оба участника делают обычную проверку, а выигрывает тот, кто выиграл свою. Если преуспели оба участника, то победа остаётся за тем, у кого больше степеней успеха. Если равно и число степеней успеха, то выигрывает тот, у кого больше Бонус характеристики. Если результат всё ещё неясен, выигрывает наименьший результат.

Если оба провалились, происходит одно из двух: либо произошла ничья, либо участникам придётся перебрасывать проверку, пока не определится победитель.

Пример

Дрейк пытается убедить начальника планетарной безопасности, что его груз, полный взрывчатых веществ и предназначающийся шахтерскому конгломерату, никаким образом не сможет попасть в руки местных повстанцев. МИ знает истинные намерения Дрейка и обязывает его пройти проверку Обмана, против проверки Внимательности начальника безопасности. Игрок Дрейка бросает кости и выигрывает. МИ бросает за начальника и выигрывает с одной степенью успеха, в результате выигрывая и Встречную проверку. Начальник Безопасности не купился на историю Дрейка и конфисковал груз.

Сложность проверки

Не все проверки равны. Рутинное приземление в космическом порту и маневрирование в плотном астероидном поле на высокой скорости могут потребовать проверки Пилотирования, но второе очевидно сложнее первого. В таких случаях роль играют решения МИ и сложность проверки.

В некоторых случаях сложность проверки предопределена правилами – в других МИ следует определить сложность, сверившись с **Таблицей 9-3: Сложность проверки** и выбрав подходящий модификатор. Модификатор сложности применяется по отношению к характеристике, связанной с проверкой.

Пример

Йоланда нашла несколько древних документов, и которые, в том случае, если она сможет разобрать их содержимое, смогут стать ключом в её поиске потерянных Имперских технологи. МИ объявляет ***Тяжёлую (–20) проверку Учёных Знаний (Легенды)****. Интеллект Йоланды 44, и ею изучено умение Учёные Знания (Легенды). Однако, по причине сложности проверки, она вычитает 20 из своего показателя Интеллекта, и это означает, что для успеха её надо выбросить при процентном броске результат 24, или меньше.*

Таблица 9-3: Сложность проверки

Сложность	Модификатор проверки
Тривиальная	+60
Элементарная	+50
Простая	+40
Лёгкая	+30
Рутинная	+20
Ординарная	+10
Серьёзная	+0
Сложная	–10
Тяжёлая	–20
Очень Тяжёлая	–30
Напряженная	–40
Мучительная	–50
Адская	–60

Помощь

В некоторых ситуациях у группы работающих вместе персонажей есть больше шансов решить задачу, чем у одиночки. С разрешения МИ персонаж может помочь другому персонажу в выполнении проверки. Кости бросает только персонаж, в данный момент выполняющий проверку. Каждый помогающий персонаж снижает сложность на один шаг. Если проверка прошла успешно, то персонаж, выполнявший ее, получает одну дополнительную степень успеха.

Ограничения в Помощи

Персонажи могут помогать друг другу в большинстве заданий, но есть и ограничения:

- Для оказания помощи при прохождении проверки умения, персонаж сам должен обладать этим умением
- Персонаж должен быть рядом с тем, кому он помогает выполнить проверку
- Помощь не может оказываться при Реакциях или при Свободных Действиях
- Помощь не может быть дана при проверках, сделанных на сопротивление болезням, яду, Страху или чему-то еще, что МИ сочтет неподходящим
- Пытаться помочь при выполнении одной проверки могут не более двух персонажей.

Пример

Дэвон заперт в клетке, и его компаньон Дрейк хочет освободить его. Замок на клетке стар и не очень сложен, но у Дрейка нет умения Взлом, так что вряд ли он сам пройдёт проверку. Зато у Дэвона оно есть, так что он помогает Дрейку, объясняя ему весь процесс. МИ объявляет, что сложность этой проверки Обычная (+10), но с Помощью Дейвона она становится Рутинной (+20). Более того, при успехе, Дрейк автоматически получит дополнительную степень успеха.

Роль Судьбы

Исследователи – необычные люди, чьи способности, предыстория и опыт значительно превосходят свойственные простым людям Империума. Роль Судьбы в жизни персонажа отделяет его от масс более, чем что-либо другое. Исследователи начинают игру с числом Очков Судьбы, определённым при создании персонажа. Для некоторых эти Очки Судьбы отражают предназначение, являясь знаком того, что Император предрек им величие. Для других Судьба означает простую удачу.

Использование Очков Судьбы

Очки Судьбы позволяют исследователю управлять ситуациями, смягчая плохие результаты или оборачивая провал в удачу. Среди прочего, они позволяют игрокам больше рисковать, что ускоряет игру и делает её куда более захватывающей. Запас Очков Судьбы исследователя ограничен, и при трате Очка Судьбы, их запас сокращается на одно. Потраченные Очки Судьбы восстанавливаются в начале следующей игровой сессии, или, возможно, в середине текущей, если МИ сочтет обстоятельства подходящими. Очко Судьбы может быть использовано в любое время, как в ход персонажа, так и в качестве реакции на действия другого персонажа. Трата Очка Судьбы – это Свободное действие, позволяющее совершить одно из следующих действий:

- Один раз перебросить проваленную проверку. Результаты переброса окончательны.
- Получить бонус +10 к проверке. Эта опция должна быть выбрана до броска.
- Добавить степень успеха к проверке. Эта опция может быть выбрана после броска.
- Счесть результат броска на Инициативу равным 10
- Мгновенно удалить 1к5 Урона (не воздействует на Критические Повреждения).
- Мгновенно оправиться от оглушения.

Сжигая Судьбу

Иногда переброс или дополнительная степень успеха не могут спасти жизнь исследователя. В такие моменты он может сжечь Очко Судьбы и навсегда снизить на единицу их общее число. Результатом этого является выживание персонажа даже тогда, когда он должен был погибнуть – правда, он остаётся еле жив. Например, если исследователя подстрелили из лазпушки и он получает Критическое Попадание, которое должно убить его, он только страшно обгорает и остаётся без сознания с нулем Ран. В более экстремальных ситуациях, таких как смертельная ловушка, в которую превращается корабль при имплозии варп-двигателя, МИ и игроку необходимо вместе придумать способ, которым сможет спастись персонаж.

Даже если Очко Судьбы уже было потрачено во время текущей игровой сессии, его всё равно можно сжечь.

Получение дополнительных очков судьбы

По решению МИ, исследователи могут получить дополнительные Очки Судьбы (или получить возможность для восстановления тех, что были сожжены). Такие награды могут быть даны за достижение определённых вех в главном приключении, за особенный героизм или хитрость, или за хороший отыгрыш роли.

Космические Корабли и сжигание судьбы

Одна из опасностей битв в глубоком космосе заключается в том, что проигравшая сторона оказывается в очень рискованном положении. Много раз битвы заканчивались тем, что как минимум один корабль превращался в горящие останки, или на месте некогда гордого судна оставались лишь разбросанные обломки. В случае разрушения космического корабля, Исследователи на борту корабля могут предпочесть сжечь Очко Судьбы, чтобы спастись от неумолимой гибели. Исследователи, сжигающие Очки Судьбы таким образом, должны делать это коллективно. Это значит, что каждый и всякий персонаж на борту должен сжечь очко судьбы в один и тот же момент! Способ выживания космического корабля остаётся на усмотрение МИ. Как правило, считается, что кораблю повезло в достаточной мере, чтобы он смог вырваться из боя и ускользнуть для починки, но на своем усмотрение МИ может придумать и другой способ.

Бой

Галактика особенно страшна для тех, кто решил оставить относительно безопасную и стабильную жизнь на Имперских мирах и отправился в неизведанное. Скорее всего, исследователи, странствующие на борту корабля вольного торговца, столкнутся со всеми возможными видами тех, кто хочет их гибели: людьми, чужими и даже ещё худшими существами. Если они не хотят провести жизнь, убегая от своих врагов, то им придётся драться. Бой, таким образом, может стать ключевым компонентом игры в **Rogue Trader**.

Эта секция описывает бои с участием пары или малой группы персонажей. Бои на кораблях и транспортных средствах описаны в **Главе VIII: Космические Корабли** и Транспортные средства. В **Главе X: Мастер Игры** представлены предложения о том, как отобразить масштабные столкновения, включающие дюжины, сотни или тысячи участников.

Повествовательное Время и Структурное Время

В **Rogue Trader** ход времени гибок и оставлен на усмотрение МИ, который в своих решениях основывается на потребностях истории и на том, какой выбор совершают персонажи. Иногда МИ нужно использовать весьма свободное чувство времени, называемое повествовательным время. В других ситуациях, особенно в бою, где необходим более точный контроль времени, МИ следует использовать структурное время.

Повествовательное Время

Многие ситуации в **Rogue Trader** не требуют точного контроля времени. Обычно достаточно знать, что определённое действие занимает пару минут, или около часа, или несколько недель, или что-то между ними. Повествовательное Время используется, как правило, вне боя и в тех ситуациях, где точный порядок действий не важен.

Структурное Время

В отличие от абстрактного метода Повествовательного Времени, Структурное Время важно для разрешения сложных событий, таких как бой, где на счету каждая секунда, а порядок, в котором выполняются действия, критичен. Структурное время делится на Раунды, Ходы и Действия.

Раунды

В отличие от абстрактного метода Повествовательного Времени, Структурное Время важно для разрешения сложных событий, таких как бой, где на счету каждая секунда, а порядок, в котором выполняются действия, критичен. Структурное время делится на Раунды, Ходы и Действия.

Ходы

В каждом Раунде каждый персонаж получает один Ход. Во время своего Хода он может выполнить одно или несколько Действий. Хотя Ходы персонажей частично накладываются друг на друга, они разрешаются в специфичном порядке, известном как Порядок Инициативы (см. стр. 269).

Действия

В течение своего Хода Персонаж может выполнить одно или несколько Действий. Если персонаж выполняет несколько Действий, порядок их разрешения может играть роль, а может и не играть. Например, персонаж может сначала вытащить свой пистолет, а затем передвинуться на пару метров, или же может сначала передвинуться, а потом достать свой пистолет – в любом случае результат будет один и тот же. Но, если персонаж хочет стрелять из своего пистолета, ему, очевидно, надо сначала его достать. Действия детально описаны на странице 269.

Боевые Абстракции

Бои в **Rogue Trader** быстры и яростны, и созданы так, чтобы игроки не увязали в мелочах. По существу, правила несколько отклоняются от реальности, и необходимо делать некоторые допущения касательно того, что действительно происходит во время боя. Одно из таких допущений состоит в том, что почти все участники хотя бы немного сосредоточены на своей безопасности и, для того, чтобы избежать атаки или занять более выгодную боевую позицию, они постоянно движутся, уклоняются и уворачиваются. С учётом этого, сложность для всех боевых проверок, по умолчанию – Серьёзная (+0), если специальное правило не утверждает другого.

Обзор боя

Бой обычно протекает с использованием Структурного Времени, разделённого на Раунды, Ходы и Действия. Каждый персонаж, включая НИП, за Раунд имеет один Ход. Порядок, в котором протекают Ходы, зависит от Порядка Инициативы. Когда начинается новый бой, используйте описанные ниже шаги для того, чтобы определить, что происходит.

Шаг 1: Неожиданность

В начале боя МИ определяет, имела ли место Неожиданность. Это может случиться только в начале боя, и может произойти немало боёв, где эффект Неожиданности никого не затронет. Персонаж под его воздействием теряет свой Ход во время первого Раунда боя, так как был пойман своими врагами врасплох. Если Неожиданности нет, то переходите к Шагу Два.

Шаг 2: Бросок Инициативы

В начале первого Раунда каждый персонаж делает бросок Инициативы. Каждый персонаж бросает 1к10 и добавляет к результату свой Бонус Ловкости (цифра десятков в характеристике Ловкости). Результат броска действует на все последующие Раунды боя.

Шаг 3: Определение Порядка Инициативы

МИ выстраивает в порядке убывания все результаты бросков инициативы, включая сделанные за НИП. Это порядок Ходов, в котором действуют Персонажи во время каждого Раунда боя.

Шаг 4: Ходы участников боя

Каждый персонаж, начиная со стоящего на верхней позиции Порядка Инициативы, делает Ход. Персонаж, чей Ход разыгрывается в данный момент, называется активным персонажем. Во время своего Хода активный персонаж может выполнять одно или несколько Действий. Когда его Действия завершаются, следующий персонаж становится активным, и так далее.

Шаг 5: Конец Раунда

Когда все персонажи завершили Ходы, Раунд заканчивается. Действие любого длительного эффекта, действующего «до конца Раунда», завершается.

Шаг 6: Повторите ходы 4-5, если необходимо

Продолжайте разыгрывать последующие Раунды, пока бой не завершится, или пока Событие, которое запустило структурное время, не завершится.

Неожиданность

Неожиданность действует только в начале нового боя. Решение о том, находится ли кто-нибудь из участников под её эффектом, остаётся на усмотрение МИ. В конечном счёте, всё сводится решению МИ, основанному на обстоятельствах и Действиях различных участников, приведших к столкновению. МИ следует принимать во внимание следующее, когда он определяет наличие Неожиданности:

- Прячется ли кто-то? Успешное использование умения Маскировка до боя может означать, что некоторые участники спрятались. Очень осторожные персонажи, могут противостоять этому с помощью проверки Бдительности.
- Кто-то крадётся? Успешное использование умения Тихое Движение может позволить некоторым персонажам разместиться в засаде. И снова, осторожные оппоненты могут использовать проверку Бдительности.
- Присутствуют ли какие то необычные обстоятельства, позволяющие скрыть приближение атакующих? Сюда может включаться почти всё: от проливного дождя и завывания двигателей до ближайших взрывов.
- Есть ли какие-то отвлекающие факторы? Возможно, происходит что-то, способное отвлечь внимание. Культист может быть сосредоточен на выступлении проповедника, так что он не заметит приближения атакующих.

Тактическая Боевая Карта (Опционально)

Во время крупных боёв некоторые игроки могут захотеть визуального отображения происходящего, для того чтобы следить как за вражеским положением, так и за собственным. МИ может осуществить это, набросав простую карту на бумаге. Некоторые игровые магазины также предлагают большие игровые коврики, на которых вы можете рисовать при помощи стираемых маркеров. На такие коврики обычно заранее нанесена квадратичная или гексагональная сетка, делающие вычисление дистанции быстрым и простым делом. Тактическая боевая карта может быть нарисована в любом масштабе: некоторые игроки любят совмещать крупномасштабные карты, где один дюймовый квадрат означает один метр, с миниатюрами.

В то время как тактические боевые карты могут быть очень полезны, они не являются необходимыми при игре в **Rouge Trader**. Многие игроки предпочитают использовать богатые художественные описания, позволяющие другим участникам легко представить все действие. Это требует от игроков держать в головах план примерных позиций всех участников боя, но также даёт большую свободу в отображении деталей боя.

Держа всё это в голове, МИ должен решить, кого из участников боя застали Врасплох. Хотя, как правило, одну или другую сторону целиком застают врасплох, могут быть индивидуальные исключения.

Если Неожиданности не произошло, продолжайте бой как обычно.

Персонаж под эффектом Неожиданности теряет свой Ход в свой первый Раунд. Он не может делать ничего, кроме как стоять в недоумении. Более того, неудивлённый персонаж получает бонус +30 к проверкам Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы, сделанным при атаке цели, которую застали врасплох. После окончательного завершения Раунда Неожиданности, все ошарашенные персонажи приходят в себя и могут действовать как обычно. Все участники делают бросок на Инициативу и бой продолжается по нормальным правилам.

Пример

За Кастеллой и Рамирезом следует группа отвратительных головорезов. Вместо того, чтобы ждать, когда ситуация примет неприятный оборот, Кастелла и Рамирез решают устроить засаду. Завернув в тёмную аллею, Касттелла прячется, используя своё умение Маскировка. Рамриз остаётся видимым, и когда головорезы входят в аллею, он пытается отвлечь их, используя плутовское обаяние и заговаривая им зубы. МИ решает, что Рамирез должен пройти проверку Трёпа против показателя Силы Воли головорезов. Рамирез выигрывает Встречную проверку, и головорезы достаточно отвлечены, что позволяет Кастелле

выскользнуть из тени и нанести удар. МИ решает, что все головорезы взяты врасплох, что позволяет Кастелле и Рамирезу предпринять любые боевые действия, которые они хотят, в течение одного Раунда. В дополнение, любые проверки Навыка Стрельбы и Навыка Рукопашной, которые персонажи игроков сделают в ходе атаки против головорезов получат бонус +30. После окончания Раунда Неожиданности, все участники боя, включая Рамиреза и Кастеллу, делают бросок на Инициативу.

Инициатива

Значение Инициативы определяет порядок действий участников в раунде. Для его определения, совершите бросок 1к10 и прибавьте к выпавшему числу бонус Ловкости игрового персонажа или НИП. Бросок за НИП совершает МИ. Для простоты рекомендуется совершить один бросок Инициативы за группу сходных НИП.

Пример

Дейк, Дэвон и Йоланда только что были атакованы четырьмя бандитами. Три игрока совершили свои броски Инициативы (1к10 + бонус Ловкости). Дейк и Дэвон набрали 8, Йоланда 11. Поскольку характеристики бандитов одинаковы, МИ совершает один бросок Инициативы и получает 9.

После определения Инициативы каждого участника (или группы участников), МИ записывает значения и размещает участников по порядку уменьшения Инициативы. Этот список известен как Порядок Инициативы и именно по нему сражающиеся будут действовать до конца боя.

Если несколько персонажей имеют одно значение Инициативы, они действуют в зависимости от Ловкости. Если и Ловкость одинакова, бросается кубик — кто набрал больше, тот и ходит первый.

Пример

Используя Инициативу из предыдущего пример, МИ ранжирует участников. Йоланда (Инициатива 11) действует первой, затем бандиты (9). Дейк и Дэвон идут вровень (8), но у Дейка бонус Ловкости выше, так что Дэвон ходит последним.

Большая часть боёв длится несколько раундов, но Инициатива определяется только один раз, в начале сражения. После этого Инициатива, обычно, не меняется. Если в к бою присоединились новые участники, просто определите их Инициативу и место в Порядке Инициативы.

Действия

Во время любого обычного Раунда каждый персонаж получает Ход. Во время своего Хода персонаж может совершить одно или несколько Действий. В **Rogue Trader** есть 5 типов Действий, и у каждого действия есть один или несколько подтипов.

Типы Действий

Каждое действие относится к одному из следующих типов: Полные Действия, Полудействия, Реакции, Свободные Действия и Длительные Действия.

Полные Действия

Совершение Полного Действия требует всего внимания персонажа. Если Персонаж совершил одно Полное действие на своем ходу, он не может больше выполнить ни одного Полудействия. Захват противника – это пример Полного Действия.

Полудействия

Полудействие предельно просто; оно требует некоторых усилий или концентрации, но не так много, чтобы занять полный Ход. Во время своего Хода, вместо совершения Полного Действия, Персонаж может выполнить два разных Полудействия. В один Ход персонаж не может выполнить одно и то же Полудействие дважды. Подготовка оружия или Обычная Атака – вот примеры Полудействий.

Реакции

Реакция – это особое действие, проведенное в ответ на какое-то событие, такое как, например, атака. Персонаж получает одну Реакцию каждый Раунд, которую он может использовать только вне своего Хода. Примеры Реакций – это проверка Уклонения или Парирования.

Свободные Действия

Свободное действие занимает лишь один момент и не требует значительных усилий от персонажа. Свободное действие может быть исполнено в дополнение к другому действию во время Хода персонажа, и нет формально определённого лимита на число Свободных Действий. МИ, полагаясь на здравый смысл, может установить разумные пределы того, что можно сделать за пару секунд. Примеры Свободных Действий – это бросание предмета или произнесение пары слов.

Длительные Действия

Некоторые действия требуют больше одного Раунда для завершения. Если персонаж начал совершать Длительное действие, считается, что он работает над ним столько, сколько это необходимо. Если персонаж отменяет Длительное действие, или если оно прервано, весь прогресс по его совершению теряется.

Пример

Архимилитанту Заддиону необходимо перезарядить свою мельту в разгар боя. Время перезарядки мельты – 2 Полных действия. В свой ход Заддион кричит компаньонам, чтобы они его прикрыли (Свободное действие) и объявляет Перезарядку за Полное действие. На свой следующий Ход, он завершает перезарядку, потратив ещё одно Полное действие. Если бы он решил отменить свои усилия по перезарядке после первого Раунда, Длительное действие бы прервалось и, если бы он всё ещё хотел совершить перезарядку, ему бы потребовалось начинать весь процесс заново.

Подтипы Действия

В дополнение к своим типам, каждое действие также принадлежит к одному или нескольким подтипам. Подтипы Действий не делают ничего сами по себе, но с их помощью легче определить, что персонаж может, а что не может делать в ряде особых обстоятельств. Например, Обездвиженный персонаж не может исполнять Действия с подтипом Движение.

Использование действий

Во время своего Хода, персонаж может выполнить одно Полное действие, или два разных Полудействия. Например, персонаж может совершить атаку натиском (Полное действие) или прицелиться и выстрелить (два Полудействия). Важно помнить, что раунд длится всего пару секунд, так что Ход персонажа занимает не больше нескольких мгновений.

Любое действие может быть соединено с разговором, шуткой, боевым кличем или другим словесным выражением, которые считаются Свободными действиями. То, что игрок может сказать за это время, остаётся на усмотрение МИ. Ремарка компаньону или краткое оскорбление врагу всегда уместны, но перечисление интимных подробностей семи смертельных дуэлей между взмахами силового меча, вероятно, следует считать чем-то большим, чем Свободное действие.

Большинство Действий начинаются и завершаются во время Хода активного персонажа. Например, персонаж не начинает Натиск в один Ход и завершает в следующий – он исполняет полный Натиск, который считается Полным действием, в один свой ход. Но есть два значительных исключения. Реакции всегда исполняются вне Хода реагирующего персонажа, а проведение Длительных действий всегда занимает более одного Раунда.

Персонаж может выполнить не более одного из следующих действий за свой ход: действие с подтипом Атака, использование (не поддержание) Психической Техники или использование Силы Навигатора. Единственное исключение состоит в том, что персонаж может использовать Психическую Технику или Силу Навигатора, которая требует только Свободного действия или Реакции, и всё ещё может в тот же ход исполнить действие с подтипом Атака. Они не могут использовать дополнительную Психическую Технику или Силу Навигатора в тот же ход.

Описание действий

Эти действия предоставляют игрокам в бою ряд возможностей:

Прицеливание

Тип: Полудействие или Полное действие
Подтип: Концентрация

Активный персонаж тратит дополнительное время для совершения более точной атаки. Прицеливание за Полудействие предоставляет персонажу бонус +10 к следующей атаке, в то время как прицеливание за Полное действие даёт к ней бонус +20. Следующее предпринятое персонажем действие должно быть атакой, иначе все преимущества Прицеливания теряются. Преимущества прицеливания также теряются, если персонаж использует Реакцию перед атакой. Прицеливание возможно и в рукопашной, и в стрелковой атаке.

Атака всеми силами

Тип: Полное действие
Подтип: Атака, Рукопашное

Рискуя собственной безопасностью, персонаж проводит яростную рукопашную атаку. Он получает бонус +20 к следующей проверке Навыка Рукопашной, но до начала своего следующего Хода не может Уклоняться или Парировать.

Установить Тяжёлое Оружие

Тип: Полудействие
Подтип:Разное

Для того ведения из Тяжелого Оружия точного огня его необходимо установить. Это осуществляется с использованием сошки или треноги, подпорки в виде подоконника или мешков с песком, также персонаж может просто принять устойчивое положение, расставив ноги или опустившись на колени. Когда огонь ведётся из незафиксированного тяжёлого оружия, атакующий получает штраф -30 к проверке Навыка Стрельбы. После Установки Тяжелого Оружия персонаж не может

Таблица 9-4: Боевые Действия

Действие	Тип	Подтип(ы)	Описание
Прицеливание	Половина/ Полное	Концентрация	Бонус к попаданию при следующей атаке +10 за Полудействие, или +20 за Полное действие.
Атака Всеми Силами	Полное	Атака, Рукопашное	+20 к НР, нельзя Уклоняться или Парировать
Установить Тяжёлое Оружие	Половина	Разное	Приготовиться к стрельбе из тяжёлого оружия
Объявленный Выстрел	Полное	Атака, Концентрация, Рукопашное или Стрелковое	Атаковать определённое место на вашей цели со штрафом -20 к НС или НР
Натиск	Полное	Атака, Рукопашное, Движение	Необходимо передвинуться на 4 метра, +10 к НР
Защитная Стойка	Полное	Концентрация, Рукопашное	Получить дополнительную Реакцию, оппоненты получают штраф -20 к НР
Задержка	Половина	Разное	Перед началом своего следующего Хода получаете Полудействие
Отрыв	Полное	Движение	Вырваться из рукопашного боя и передвинуться
Уклонение	Реакция	Движение	Провести проверку Уклонения для того, чтобы избежать попадания
Финт	Половина	Рукопашное	Встречная проверка НР, если выигрываете, противник не может Уклониться или Парировать следующую атаку
Фокусировка Мощи	Различное	Разное	Использование Психической Силы
Длинная Очередь	Полное	Атака, Стрелковое	+20 к НС, доп. попадание за каждую степень успеха
Захват	Полов./Полное	Атака, Рукопашное	Воздействие на схваченного оппонента или попытка вырваться из захвата
Осторожная Атака	Полное	Атака, Рукопашное, Концентрация	–10 НР, +10 к Парированию и Уклонению
Подпрыгнуть/Перепрыгнуть	Полное	Движение	Прыгнуть вертикально или горизонтально
Нокдаун	Половина	Атака, Рукопашное	Попытайтесь повалить оппонента на землю
Манёвр	Половина	Рукопашное, Движение	Встречная проверка НР, при выигрыше передвиньте противника на 1 метр
Передвижение	Половина/ Полное	Движение	Передвинуться за Полудействие на дистанцию, равную БЛ в метрах, или вдвое дальше за Полное действие
Множественные Атаки	Полное	Атака, Рукопашное или Стрелковое	Атака более раза за раунд – требует таланта или парного оружия
Наблюдение	Полное	Атака, Стрелковое, Концентрация	Стрельба по цели, вошедшей в зону поражения, -20 к НС
Парирование	Реакция	Защита, Рукопашное	Проверка НР для избегания попадания
Подготовка	Половина	Разное	Подготовить оружие или предмет
Перезарядка	Различное	Разное	Перезарядить оружие дальнего боя
Бег	Полное	Движение	Тройное передвижение, противники получают штраф -20 к НС и +20 к НР
Короткая Очередь	Полное	Атака, Стрелковое	+10 к НС, дополнительное попадание за каждые две степени успеха
Встать/Залезть	Половина	Движение	Встать или оседлать ездовое животное
Обычная Атака	Половина	Атака, Рукопашное или Стрелковое	Провести одну рукопашную или стрелковую атаку
Оглушение	Полное	Атака, Рукопашное	Попытаться Оглушить оппонента
Огонь На Подавление	Полное	Атака, Стрелковое	Заставить противника занять укрытие, -20 НС.
Тактическое Продвижение	Полное	Концентрация, Движение	Двигаться от укрытия к укрытию
Использовать Умение	Различное	Концентрация, Разное	Вы можете использовать умение

передвигаться, не потеряв при этом полученных преимуществ. Ручное оружие, Рукопашное оружие, Метательное оружие и Пистолеты не получают никаких преимуществ за установку.

Объявленный Выстрел

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Концентрация, Рукопашное или Дальнего Боя

Активный персонаж пытается атаковать определённое или уязвимое место своей цели. Атакующий объявляет место на своей цели (например, Голова, Торс, Левая Рука, Правая рука, Левая нога, Правая нога) и проходит Тяжёлую (-20) проверку Навыка Рукопашной или Тяжёлую (-20) проверку Навыка Стрельбы. При успехе, он пропускает шаг Определение Места Попадания и, вместо этого, попадает в объявленное место.

Натиск

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное, Движение

Персонаж бросается на свою цель и наносит одну рукопашную атаку. Цель должна находиться как минимум в четырех метрах от атакующего, но в радиусе его Движения Рывка (см. Таблицу 9-30: Движение в Структурированное Время). Последние четыре метра Натиска должны проходить по прямой линии, чтобы атакующий мог набрать скорость и нацелиться на врага. Атакующий получает бонус +10 к проверке Навыка Рукопашной, проведенной при атаке в конце Натиска.

Если персонаж, совершающий Натиск, не вооружён,

он может попытаться осуществить Захват своего оппонента, а не наносить урон. Смотри Захват на странице 274.

Защитная Стойка

Тип: Полное действие

Подтип: Концентрация, Рукопашное

Вместо проведения атаки персонаж концентрируется на самозащите. До начала следующего Хода персонаж может осуществить дополнительную Реакцию и все оппоненты получают штраф -20 к проверкам Навыка Рукопашной, проводимым для его атаки.

Задержка

Тип: Полудействие

Подтип: Разное

Вместо того, чтобы действовать немедленно, персонаж ждёт подходящей возможности. Когда персонаж решает осуществить Задержку, его Ход кончается, но он получает отложенное Полудействие, которое может использовать в дальнейшем. В любой момент до начала своего следующего Хода, персонаж может по своему выбору совершить отложенное полудействие. Если отложенное действие не будет использовано до начала следующего хода персонажа, оно теряется. Если два или более персонажа пытаются исполнить отложенное действие одновременно, они должны пройти **Встречную проверку Ловкости**, которая определит, кто ходит первым.

Пример

По Порядку Инициативы наступает ход Кастеллы и она хочет выстрелить в мутанта, который в данный момент удерживает в Захвате её друга Рамиреза. Если Кастелла выстрелит сейчас, то получит штраф -20 к проверке Навыка Стрельбы за Стрельбу в Рукопашный Бой. Но она думает, что у Рамиреза на следующем своем Ходу есть неплохой шанс на то, чтобы вырваться из Захвата мутанта – так что она решает отложить, что занимает Полудействие и завершает её Ход. Позже, в том же Раунде, наступает Ход Рамиреза. Он освобождается из Захвата и отходит от мутанта – это как раз то, на что надеялась Кастелла. Теперь она исполняет своё Задержанное действие, и так как у нее есть только Полудействие, она выбирает Обычную Атаку и стреляет в мутанта.

Отрыв

Тип: Полное действие

Подтип: Движение

Персонаж вырывается из рукопашного боя и может оторваться на дистанцию своего Полушага. Оппоненты, сражавшиеся с персонажем, не получают свободную атаку. Подробнее во врезке Бегство.

Бегство

Иногда лучший способ поведения в бою – это бегство от опасности с использованием любых средств. Персонаж может убежать от оппонента по своему желанию или под воздействием Страха, психосилы или какого-то другого эффекта. Когда персонаж убегает, контролируя себя, он может использовать любое из следующих действий: Отрыв, Движение или Бег. Когда персонаж бежит против своей воли, он может исполнить только действие Бега. Если персонаж вовлечён в рукопашный бой с одним или более оппонентами, и убегает, не используя действия Отрыва, каждый из оппонентов получает Обычную Атаку против убегающего персонажа. Такая атака осуществляется в дополнение к любой другой атаке, которую сражающийся получает в свой ход.

Уклонение

Тип: Реакция

Подтип: Движение

Уклонение это Реакция, которую персонаж может исполнить вне своего хода. После того как в персонажа попали, но до того, как сделали бросок Урона, персонаж может попытаться уйти от атаки, пройдя **проверку Уклонения**. Чтобы пройти проверку, персонаж должен ожидать атаки. При успехе проверки в последний момент персонаж уходит с направления атаки, и считается, что она прошла мимо (то есть Урон не бросается). Если проверка Уклонения проваливается, атака попадает и наносит Урон как обычно. Уклонение может быть использовано для избегания как рукопашных, так и стрелковых атак.

Уклонение от Длинных очередей и Атак по площади

Некоторых атак, как, например, тех, что проводятся гранатами, огнемётами или оружием, стреляющим Короткими или Длинными очередями, особенно трудно избежать.

При уклонении от атаки, совершённой оружием с поражением по площади, успешная проверка Уклонения переносит персонажа на край площади поражения, при условии, что этот край отдален от персонажа на расстояние, не превышающее его Бонус Ловкости, выраженный в метрах. Проверка Уклонения автоматически проваливается, если для избегания атаки персонажу необходимо передвинуться на большее расстояние.

При уклонении от Длинных или Коротких очередей каждая степень успеха, полученная при проверке Уклонения, снимает одно дополнительное попадание.

Пример

Исповедник Варн, миссионер, как раз закончил обезглавливать еретика во имя Императора, когда попал под огонь автогана громилы. Громила стреляет длинной очередью и получает две степени успеха, таким образом, трижды попадая в исповедника Варна. Сведущий в том, как устроена галактика, исповедник Варн решает использовать свою Реакцию для того, чтобы попытаться Уклониться от атаки. Его Ловкость равна 38 и им изучено умение Уклонение, так что ему надо выбросить 38 или меньше на своей проверке Уклонения. Он выбрасывает 15 и получает 2 степени успеха. Он уклонился от всех попаданий Длинной Очередью и вообще не получил урона – чудо!

Финт

Тип: Полудействие

Подтип: Рукопашное

Персонаж пытается использовать хитрость и боевую тренировку, чтобы обманом заставить противника сделать ошибку. Персонаж и его противник проходят **Встречную проверку Навыка Рукопашной**. Если активный персонаж выигрывает, от его следующей атаки нельзя Уклониться и её нельзя Парировать. Если следующее действие активного персонажа - не Обычная Атака, преимущество Финта теряется.

Фокусировка Мощи

Тип: Полу, Полное, Свободное или Длительное действие (зависит от Силы)

Подтип: Зависит от Силы

Данное действие используется для проявления Психических Сил в бою. Каждая Психическая Сила имеет свой тип действия и один или более подтипов. Больше информации представлено в **Главе VI: Психические Силы**.

Длинная Очередь

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Стрелковое

Персонаж выпускает в своих врагов ревущую очередь автоматического огня. Для совершения этого действия, атакующий должен держать оружие, способное к ведению автоматического огня. Если у персонажа в каждой руке по пистолету, способному вести автоматический огонь, то, используя это действие, он может стрелять из обоих (смотри **Бой Парным Оружием**, страница 281).

Атакующий проводит **проверку Навыка Стрельбы** с бонусом +20. Результат броска между 94 и 00 означает, что оружие Заело. Успех, как и обычно, означает попадание. Более того, каждая степень успеха приносит дополнительное попадание. Число дополнительных попаданий, нанесенных таким образом, не может превышать Скорострельность оружия в режиме длинной очереди. Дополнительные попадания могут быть нанесены первоначальной цели или любой другой цели в радиусе двух метров, если ни по одной из них попасть не труднее, чем по изначальной. Если дополнительные попадания приходятся по той же цели, используйте **Таблицу 9-5: Множественные Попадания** чтобы определить дополнительные Места Попадания. Помните, что первое повреждение всегда определяется через обращение числа выпавшего на костях при выполнении проверки (смотри Атака, страница 279). Персонаж, выполняющий это действие с пистолетом или ручным оружием, может одновременно передвинуться на дистанцию равную его Бонусу Ловкости в метрах. Однако в таком случае, он не получает бонуса к проверке Навыка Стрельбы, а вместо него получает штраф -10.

Таблица 9-5: Множественные попадания

Первое Попад.	**2-е Попад.**	**3-е Попад.**	**4-е Попад.**	**5-е Попад.**	**Доп. Попад.**
Голова	Голова	Рука	Тело	Рука	Торс
Рука	Рука	Торс	Голова	Торс	Рука
Торс	Торс	Рука	Голова	Рука	Торс
Нога	Нога	Торс	Рука	Голова	Торс

Пример

Грак ведёт автоматический огонь из своего тяжёлого стаббера (который он ранее Установил) по ужасному чужому. Скорострельность тяжёлого стаббера при Длинной Очереди равна 10, так что, независимо от того, что ещё может случиться, Грак потратит 10 зарядов оружия. Навык Стрельбы Грака равен 45, +20 он получает за стрельбу автоматической очередью, что даёт общий модифицированный показатель 65. Он выбрасывает 32 на проверке Навыка Стрельбы и преуспевает с тремя степенями успеха (65,55,45,35). Первый удар поражает руку чужого, что определяется через обращения результата броска Навыка Стрельбы (32 становится 23). Таблица 9-5 Множественные Попадания показывает, что второе попадание также поражает руку чужого, третье попадает в его торс, а четвертое приходится по голове. После этого Гроку необходимо сделать четыре броска на урон, по одному за каждое попадание.

Если у оружия есть особое качество Разлёт, и из него стреляют Длинной Очередью в Упор, то дополнительные повреждения наносятся и от Разлёта, и от Длинной Очереди, но считаются эти попадания раздельно.

Пример

Квинт стреляет по мятежному псайкеру, находящемуся на расстоянии Стрельбы в Упор, Длинной очередью из редкого ксеноартефактного оружия. Скорострельность ксеноартефактного оружия равна 6 и у него есть особое качество Разлёт. Навык Стрельбы Квинта равен 38, +20 он получает за стрельбу Длинной Очередью, +30 за стрельбу в упор и -20, так как у него нет особой тренировки с этим оружием, что даёт общий модификатор 68. На своей проверке Навыка Стрельбы Квинт выбросил 37 и преуспел с тремя степенями успеха (58,48,38). Один раз он попадает по мятежному псайкеру, потому что успешно прошел проверку, и ещё три раза, так как получил три степени успеха. Более того, при стрельбе в Упор особое качество Разлёт даёт дополнительное попадание за каждые две степени успеха, и это означает, что Квинт наносит ещё одно дополнительное попадание, и их общее число возрастает до пяти. Для мятежного псайкера всё складывается не очень хорошо!

Захват

Тип: Полудействие или Полное действие
Подтип: Атака, Рукопашное

Это действие используется только тогда, когда персонаж уже вовлечён в Захват. О том, как начать Захват см. В **Проведение Захвата** на странице 281,

Если активный персонаж контролирует Захват, то для того, чтобы удержать Захват, первое, что он должен сделать в своем Ходу, это объявить Захват как Полное действие. Если он это не делает, то Захват немедленно завершается. После этого, он может выбрать одну из Возможностей Контролирующего Захват:

Возможности Контролирующего Захват

- **Ранить Оппонента**: Контролирующий Захват может попытаться причинить оппоненту урон за счет грубой силы, пройдя **Встречную проверку Силы** с захваченным оппонентом. Если активный персонаж выигрывает, он наносит безоружный Урон (1к5-3+БС, Прим) части тела оппонента и причиняет один уровень Усталости. Если захваченный оппонент выигрывает Встречную проверку Силы, урон не наносится, но Захваченный всё ещё остаётся в захвате. К этой проверке могут применяться бонусы за Помощь. Есть несколько талантов и Черт, которые могут модифицировать эту проверку.
- **Бросить Оппонента**: Контролирующий Захват может попытаться повалить своего оппонента на землю, пройдя **Встречную проверку Силы**. К этой проверке могут применяться бонусы за Помощь. Если активный персонаж выигрывает, захваченный оппонент падает ничком.
- **Толкнуть Оппонента**: Контролирующий захват может попытаться принудить своего Захваченного оппонента передвинуться. Это выполняется с помощью **Встречной проверки Силы**, к которой могут применяться бонусы за Помощь. При успехе контролирующий толкает своего оппонента в выбранном им направлении, и добавляет один дополнительный метр за каждую степень успеха. Дистанция, на которую отталкивается оппонент, не должна превышать дистанцию Полушага персонажа. Для того чтобы сохранить Захват, Активный персонаж должен передвинуться вместе со своим захваченным оппонентом. Он также может отпустить его, что окончит Захват, но позволит активному персонажу остаться на том же месте.
- **Подготовить**: Контролирующий захват может подготовить один из своих предметов. Или, если МИ позволит, он может использовать действие Подготовка для того чтобы схватить предмет, принадлежащий захваченному оппоненту.
- **Встать**: Если оба участника на земле, контролирующий Захват может подняться на ноги, используя это действие. Он может также попытаться поднять своего Захваченного оппонента, проведя
- **Встречную проверку Силы**. Эта проверка также использует бонусы Помощи. Если контролирующий захват выигрывает, оба участника встают.
- **Использование Предмета**: Персонаж, контролирующий захват может использовать предмет, который достал.

Возможности Захваченной Цели

Если активный персонаж – цель Захвата, то первое, что он должен сделать на своем Ходу, это объявить Захват как Полудействие – это штраф за пребывание Захваченным. После этого, он может выбрать одну из следующих Возможностей Захваченной Цели:

- **Вырваться**: Захваченная цель может попытаться вырваться из Захвата, **проведя Встречную проверку Силы** с контролирующим Захват. Эта проверка может быть дополнена Помощью. Если активный персонаж выигрывает, он вырывается на свободу и может исполнить Полудействие..
- **Выскользнуть**: Захваченная цель может попытаться извернуться и освободиться от Захвата, проведя **Серьёзную (+0) проверку умения Ловкач**. При успехе он выскальзывает и может совершить ещё одно любое Полудействие.
- **Взять Контроль**: Захваченная цель может попытаться взять контроль над Захватом, **проведя встречную проверку Силы** против оппонента по Захвату. Проверка может получать преимущества от Помощи. Если активный персонаж побеждает, тогда он становится контролирующим Захват, и его оппонент становится целью Захвата. Активный персонаж может затем немедленно исполнить одно из Действий Контролирующего Захват, но не может предпринимать другие Полудействия.

Пример

Находясь на поднимающейся платформе Сенешаль Брутис применил Захват к наёмнику по имени Эли. По порядку Инициативы Ход Брутиса и, так как он контролирует Захват, он решает попробовать подтолкнуть Эли к краю платформу. МИ объявляет Встречную проверку Силы. Сила Брутиса равна 40 и он выбрасывает 34 – успех. Сила Эли равна 37 и он выбрасывает 68 – провал. Брутис выигрывает Встречную проверку и толкает Эли на один метр к краю платформы. Брутис также двигается вместе с Эли, потому что хочет сохранить контроль над Захватом.

На Ходу Эли, он решает попробовать перехватить Контроль над захватом, проведя Встречную проверку Силы с Брутисом. Эли выбрасывает 22 и получает одну степень успеха, а Брутис выбрасывает 39 и просто преуспевает. Эли выигрывает Встречную проверку, потому что у него больше степеней успеха, чем у Брутиса. Сейчас Эли контролирует Захват и на следующем Ходу у него будет больше возможностей.

Различие Размеров

Если один из участников Захвата больше другого (см. **Размер**, страница 285), больший участник получает дополнительную степень успеха за каждую степень различия в категориях размера при успешных Встречных проверках, исполненных в рамках Захвата.

Пример

Брутиса схватил орочий карсар. У обоих оппонентов сила равна 40, но Орк имеет размер Массивный, что на одну категорию больше, чем Средний размер Брутиса. В свой ход Брутис решает вырваться из захвата, пройдя Встречную проверку Силы. Брутис выбрасывает 26 и получает одну степень успеха. Орк выбрасывает 22 и также получает одну степень успеха, плюс ещё одну за разницу в размерах, что даёт ему в общем две степени успеха. Этого достаточно для того, чтобы выиграть Встречную проверку. Брутис остаётся в захвате у Орка.

Осторожная Атака

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Концентрация, Рукопашное

Персонаж исполняет осторожную атаку, удостоверившись, что он сам хорошо защищен. Персонаж получает штраф -10 к Навыку Рукопашной, но получает бонус +10 ко всем проверкам Уклонения и Парирования до начала своего следующего Хода.

Виды состояний

Зачастую, во время боя персонаж Rogue Trader может оказаться в определённых состояниях, и, как правило, это не к его выгоде! Краткий обзор некоторых наиболее распространённых состояний включает:

Беспомощный (см. стр. 283): Беспомощные персонажи не могут совершать действия. Беспомощный персонаж перестаёт быть таким по решению МИ (когда спящий персонаж пробуждается, когда пойманный персонаж освобождается и т.д.)

Оглушённый (см. стр. 285): Оглушённые персонажи не могут предпринимать действий. Оглушённый персонаж перестает быть таковым по прошествии установленного времени (обычно одного или двух раундов). Также Оглушённый персонаж может потратить Очко Судьбы, чтобы перестать быть Оглушённым.

Не ожидающий атаки (см. стр. 285): персонаж, не ожидающий атаки, не может предпринимать действий. Он перестает быть таковым, после того, как его атаковали (вне зависимости от того, успешно или нет).

Подпрыгнуть или перепрыгнуть

Тип: Полное действие

Подтип: Движение

Персонаж может прыгнуть вертикально, или перепрыгнуть горизонтально. Если персонаж при этом вовлечён в рукопашный бой, каждый оппонент, с которым он сражается, может провести Обычную Атаку против персонажа. Подробнее о Прыжках и Перепрыгиванию смотри **Движение**, страница 304.

Нокдаун

Тип: Полудействие

Подтип: Рукопашное

Атакующий бьёт своего оппонента в надежде сбить с ног. Проведите **Встречную проверку Силы**. Если атакующий выигрывает, цель падает ничком и должна использовать действие Встать во время своего хода для того чтобы подняться на ноги. Если атакующий преуспел на две или более степеней успеха, цель также получает 1к5-3+БСи урона, причём её броня удваивается, и один уровень Усталости.

Если цель выиграла Встречную проверку Силы, она остаётся на ногах. Если цель выигрывает с двумя или более степенями успеха, атакующий падает ничком вместо нее. Если атакующий потратил Полудействие на передвижение до исполнения Нокдауна, то он получает бонус +10 к проверке.

Манёвр

Тип: Полудействие

Подтип: Рукопашное, Движение

Используя превосходящее маневрирование и агрессию, атакующий может, преуспев во **Встречной проверке Навыка Рукопашной**, заставить оппонента отступить на один метр в любом направлении. Если хочет, атакующий может также продвинуться на один метр. Оппонента нельзя впихнуть в другого персонажа или некий другой объект (наподобие стены).

Передвижение

Тип: Полу или Полное действие

Подтип: Движение

Активный персонаж может потратить Полудействие и передвинуться на число метров, равное его Бонусу Ловкости. За Полное действие он может удвоить эту дистанцию. Если активный персонаж заканчивает движение вплотную к оппоненту, он может вовлечь его в рукопашную. Если активный персонаж отодвигается от оппонента, с которым он находится в рукопашный бою, этот оппонент может нанести Обычную Атаку против активного персонажа.

Множественные Атаки

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное или Стрелковое

Это действие позволяет активному персонажу совершить более одной атаки за Ход, при условии, что у него есть таланты Быстрая Атака или Молниеносная Атака, или он держит оружие во второе руке. См. **Бой Парным Оружием**, стр 281.

Наблюдение

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Концентрация, Стрелковое

Активный персонаж наблюдает за определённой зоной или целью, готовясь выстрелить в нужный момент. Когда объявляется Наблюдение, активный персонаж устанавливает зону поражения, такую, например, как коридор или граница леса, ограниченную углом в 45 градусов в направлении, куда смотрит активный персонаж.

Затем активный персонаж выбирает Длинную Очередь, Короткую Очередь или Огонь на Подавление, а также условия, при которых он исполнит выбранную атаку. В любой момент, когда особые условия выполняются до начала следующего Хода персонажа, он может исполнить эту атаку. Если атака происходит в то же время, когда происходит действие другого персонажа, персонаж с большим бонусом Ловкости действует первым. Если у обоих персонажей одинаковый Бонус Ловкости, то они проводят **Встречную проверку Ловкости**, что определить, кто действует первым.

В дополнение, цели, попавшие в зону поражения, должны пройти **Тяжёлую (-20) проверку Подавления** или окажутся Подавленными.

Если во время Наблюдения персонаж исполняет любое действие или Реакцию, такое как Уклонение, его Наблюдение немедленно прекращается. Обратите внимание, что это не относится к Свободным Действиям, таким как речь.

Парирование

Тип: Реакция

Подтип: Защита, Рукопашное

Если активный персонаж вооружён оружием рукопашного боя с возможностью парировать, он может попытаться отклонить идущую рукопашную атаку, пройдя **Серьёзную (+0) проверку Навыка Рукопашной**. При успешном прохождении проверки атака считается пропущенной. При провале проверки атака достигает цели, и Урон наносится как обычно. Парирование не требует особого Навыка или таланта, но это действие может быть совершено только в ответ на рукопашную атаку.

Подготовка

Тип: Полудействие

Подтип: Разное

Активный персонаж вытаскивает оружие или достаёт предмет, находящийся в кармане или сумке. Также с помощью этого действия можно убрать оружие или предмет (но обратите внимание, что просто выбрасывание предмета считается Свободным действием). Это действие может быть также использовано для накладывания медицинского пластыря, введения стимма или другого вида препаратов, смазывания клинка ядом и т.д. Подготовка может быть использована дважды в Ход, если требуется подготовить два разных предмета.

Перезарядка

Тип: Полудействие, Полное или Длительное действие (зависит от оружия)

Подтип: Разное

Активный персонаж может перезарядить оружие дальнего боя. Время, требуемое на действие Перезарядки, зависит от оружия. Подробности в **Главе V: Арсенал**. Обратите внимание, что любое действие перезарядки, длящееся больше одного Раунда становится Длительным.

Бег

Тип: Полное действие

Подтип: Движение

Активный персонаж бежит, покрывая дистанцию, равную его Движению Бега (см. **Таблицу 9-30 Движение Структурное время**). В персонажа труднее попасть из оружия дальнего боя, но он легче становится жертвой

рукопашных атак. До начала следующего хода персонажа стрелковые атаки, проводимые по нему, получают штраф -20 к проверке Навыка Стрельбы, но рукопашные атаки получают бонус +20 к проверкам Навыка Рукопашной.

Короткая Очередь

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Стрелковое

Активный персонаж с холодной точностью выпускает по своим врагам очередь полу-автоматического огня. Для проведения этого действия атакующий должен держать оружие, способное к полуавтоматическому огню. Если у персонажа в обоих руках по пистолету, каждый из которых способен вести огонь короткой очередью, с помощью этого действия он может стрелять из обоих (см. **Бой Парным Оружием**, стр. 281).

Атакующий делает **проверку Навыка Стрельбы** с бонусом +10. Результат броска от 94 до 00 означает, что оружие Заело (смотри **Заедание Оружия**, страница 285). При успехе атака наносит повреждение как обычно. Кроме того, каждые две степени успеха наносят дополнительное попадание. Количество нанесённых таким образом дополнительных попаданий не должно превышать темп стрельбы оружия режиме короткой очереди. Дополнительные попадания могут быть направлены как на изначальную цель, так и на другие цели в радиусе двух метров от неё, при условии, что не в одну из новых целей не труднее попасть, чем в первую. Если дополнительные попадания приходятся по одной цели, используйте **таблицу 9-5: Множественные Попадания** для определения дополнительных Мест Попадания. Помните, что первое попадание всегда определяется путем обращения числа, выпавшего при броске на попадание (см. **Атака**, страница 279). Персонаж, выполняющий это действие с пистолетом или ручным оружием, может передвинуться на расстояние, равное его Бонусу Ловкости в метрах. Однако, в таком случае он не получает бонуса к проверке Навыка Стрельбы.

Пример

Тит стреляет по мутанту Короткой Очередью из своего лазгана. Скорострельность лазгана в полу-автоматическом режиме равен 3, так что, вне зависимости от того, что может произойти, Тит производит три выстрела, тратя часть заряда. Навык Стрельбы Тита равен 42, +10 он имеет за стрельбу Короткой очередью, что даёт в общем результат 52. Он выбрасывает 23 при своей проверке Навыка Стрельбы и преуспевает с двумя степенями успеха (52,42,32). Один раз Тит попадает, потому что он преуспел, и ещё один раз, потому что у него две степени успеха. Первое попадание поражает левую руку мутанта, что определяется обращенным броском проверки Навыка Стрельбы (52 становится 25). Затем надо свериться с Таблицей 9-25: Множественные Попадания, согласно которой второе попадание приходится в руку мутанта. Тит делает два броска Урона, по одному за каждое попадание.

Если у оружия есть особое качество Разлёт, и из него стреляют Короткой Очередью в Упор, то дополнительные повреждения наносятся и от Разлёта, и от Короткой Очереди, но считаются раздельно.

Пример

Брутис стреляет в упор по пирату полу-автоматической очередью из лучевого ружья круксов. Навык Стрельбы Брутиса равен 46, +10 он получает за стрельбу Короткой Очередью и +30 за Стрельбу в Упор, что в общей сумме равняется 86. Брутис выбрасывает 17 на проверке Навыка Стрельбы и преуспевает с удивительными шестью степенями успеха (76, 66, 56, 46, 36, 26). Один раз он попадает по причине того, что преуспел, и ещё дополнительно два раза благодаря степеням успеха. Хотя он выбросил количество степеней успеха, достаточное для ещё одного попадания, темп стрельбы Крукс Излучателя Брутиса равен трём, так что оружие не может сделать больше трёх попаданий, вне зависимости от того, как хорошо стреляет его владелец. Однако, у Лучевого ружья круксов есть особая черта Разлёт, которая даёт дополнительное попадание за каждые две степени успеха при Стрельбе в Упор. Таким образом Брутис попадает ещё трижды, что в в общей сумме даёт шесть попаданий по пирату, который почти наверняка превращается в кровавую дымку.

Встать/Залезть

Тип: Полудействие

Подтип: Движение

Если активный персонаж лежит на земле, он может встать. Если он уже стоит, он может оседлать зверя или забраться в транспорт.

Обычная Атака

Тип: Полудействие

Подтип: Атака, Рукопашное или Стрелковое

Активный персонаж может либо провести одну рукопашную атаку, проверив Навык Рукопашной, либо одну стрелковую, проверив Навык Стрельбы.

Если атакующий персонаж не вооружён, он может попытаться Схватить опонента, вместо того, чтобы наносить Урон. См. **Захват**, страница 274.

Оглушить

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Рукопашное

Если активный персонаж не вооружён, или вооружён оружием рукопашного боя, он может ударить с целью Оглушения вместо того, чтобы наносить удар на поражение. Атакующий проводит Тяжёлую (-20) проверку Навыка Рукопашной. Если атака успешна, бросьте 1к10 и

добавьте Бонус Силы. Затем цель делает бросок 1к10 и добавляет Бонус Выносливости +1 за каждое очко Брони, защищающей её голову (если атака безоружная или оружие является Примитивным, Очки Брони удваиваются). Если бросок атакующего равен или выше, цель оглушается на число раундов равное разнице между бросками и получает один уровень Усталости.

Огонь на подавление

Тип: Полное действие

Подтип: Атака, Стрелковое

Активный персонаж обрушивает на противников опустошающий огненный шквал, заставляющий оппонентов занять укрытие. Это действие требует оружия, способного вести автоматический огонь (см. **Скорострельность**, стр 125). Когда объявляется Огонь на подавление, активный персонаж устанавливает зону поражения (или использует заранее установленную, см. **Наблюдение**, страница 276), которая представляет собой некоторую область, такую как коридор или лесная граница, ограниченную углом в 45 градусов в том направлении, куда он смотрит. Затем, активный персонаж стреляет длинной очередью и тратит соответствующие боеприпасы.

Все цели в зоне поражения должны пройти **Тяжёлую (-20) проверку Подавления** или окажутся Подавленными.

Помимо этого, активный персонаж должен пройти Тяжёлую (-20) проверку Навыка Стрельбы, чтобы определить, попадает ли по кому-то – другу или врагу – его неистовый поток огня. Результат от 94 до 100 при проверке означает, что оружие заело (см. **Заедание Оружия**, стр 285). При успехе проверки Навыка Стрельбы, МИ произвольно назначает цель в пределах зоны поражения, в которую произошло попадание. Более того, каждые две степени успеха приводят к ещё одному попаданию по случайной жертве. Использование Огня на подавление не учитывает защитные преимущества, даваемые бронёй или укрытием. Число попаданий, произведенных таким образом, не должно превышать показатель Скорострельности оружия при стрельбе длинной очередью. Если стреляющий попал дважды в одну цель, используйте **таблицу 9-5: Множественные Попадания** для определения Зоны Попадания. Активный персонаж не может по своей воле провалить проверку Навыка Стрельбы.

Обратите внимание, что Огонь на подавление отличается от длинной очереди и поэтому не получает бонус за Длинную Очередь.

Тактическое продвижение

Тип: Полудействие

Подтип: Концентрация, Движение

Активный персонаж продвигается от одного укрытия к другому. Делая так, он может передвинуться на дистанцию своего Полного Движения. Во всё время движения считается, что он получает преимущества от укрытия, которое он покинул, даже не смотря на то, что во время движения он какое то время оказывается открыт.

Использовать умение

Тип: Полудействие, Полное или Длительное (зависит от обстоятельств)

Подтип: Концентрация, Разное

Активный персонаж может использовать умение, что, как правило, включает проведение проверки. Это может быть Длительным действием, в зависимости от действия и обстоятельств.

Другие действия

Если игрок хочет сделать что-то не укладывающееся в рамки описанных здесь Действий, МИ может вынести суждение о том, сколько времени оно займёт и под какой тип Действия попадает. В общем, большинство Действий следует разрешать проверкой какого либо рода: характеристики, умения или Встречной. Держите в голове, что Раунд длится всего пару секунд, и это очень ограниченное время для выполнения задачи.

Атака

Наиболее распространённое действие в бою – это атака. В конце концов, ведь персонажи сражаются. Процесс одинаков, и когда персонаж вооружён рукопашным оружием, и когда он вооружён стрелковым. Прежде чем атака будет совершена, МИ должен проверить её базовые требования, чтобы удостовериться, что она вообще возможна.

Рукопашные атаки требует, чтобы атакующий был вовлечён в рукопашный бой с целью. Стрелковые атаки нельзя проводить, если персонаж вовлечён в рукопашный бой, кроме тех случаев, когда он стреляет из пистолета. В любом случае, атакующий должен быть осведомлён о своей цели. Дополнительную информацию смотри во врезке **Пали и Молись**.

Удостоверившись, что атака возможна, следуйте по следующим шагам

- Шаг Первый: Применение Модификаторов к характеристикам атакующего
- Шаг Второй: Атакующий проходит проверку
- Шаг Третий: Атакующий определяет Место Поражения
- Шаг Четвертый: Атакующий определяет Урон
- Шаг Пятый: Цель получает Повреждения

Шаг Первый: Применение Модификаторов к характеристикам атакующего

Рукопашная атака требует от атакующего провести проверку Навыка Рукопашной. Дальняя атака требует от атакующего провести проверку Навыка Стрельбы. Есть немало примеров того, когда один или более факторов делают исполнение атаки легче или сложнее нормы. Например, атака Длинной Очередью даёт бонус +20 к проверке Навыка Стрельбы атакующего.

Если ситуация требует двух или более штрафов или бонусов, просто соедините все модификаторы вместе и примените сумму к нужной характеристике.

Максимальный общий бонус, который может быть применен к проверке, равен 60. Обратно, максимальный общий штраф, применяемый к проверке, равен -60.

В применении Сложности проверки должен преобладать здравый смысл. Вне зависимости от обычных ограничений на штраф, есть действия, которые попросту невозможны.

Пример

Грак хочет использовать Обычную Атаку для выстрела из своего лазпистолета по жуткой твари, пытающейся съесть его друга Тита. Навык Стрельбы Грака равен 45 и он находится на близкой дистанции, которая даёт ему бонус +10. Грак тратит Полудействие для Прицеливания, что даёт ему ещё бонус +10. Однако, вокруг плотный туман, и в связи с этим Грак получает штраф -20, а его цель, тварь, находится в рукопашном бою с Титом, так что Грак получает штраф -20 за стрельбу в рукопашный бой. После вычисления суммы всех бонусов и штрафов, Граку, для того, чтобы попасть в тварь, потребуется выбросить 25 или меньше на проверке его Навыка Стрельбы (45+10+10-20-20=25).

Пали и молись

Одно из основных требований к проведению атаки заключается в том, что атакующий должен быть осведомлён о своей цели. Но почему нельзя выстрелить во тьму в надежде, что попадешь в нечто, скрывающееся там? Конечно, это возможно, но это не считается за обычную атаку. МИ следует просто решить, каков вероятный исход такого действия, принимая во внимание все связанные факторы. Например, если МИ знает, что в темноте скрывается громадное ксено-чудовище, то попадание в него случайного залпа, сделанного в его сторону, будет вполне закономерным.

Шаг Второй: Атакующий совершает проверку

После того, как была определена модифицированная характеристика, атакующему надо провести проверку Навыка Рукопашной, если он выполняет рукопашную атаку, или проверку Навыка Стрельбы, если он исполняет дальнюю атаку. И та и другая проходят так же, как и любая другая проверка. Если результат броска равен или меньше модифицированной характеристики, атака достигает цели (но смотри **Реакции Уклонения или Парирования** ниже).

Пример

Грак совершает проверку Навыка Стрельбы, совершает процентный бросок и получает 14, что меньше его модифицированного Навыка Стрельбы, равного 25. Его атака попадает по жуткой твари.

Реакции Уклонение и Парирование

Когда атака достигает цели, у жертвы есть шанс избежать попадания с помощью реакций Уклонения (см. стр. 272) или Парирования (см. стр. 276). Если попытка Уклонения или Парирования успешна, атака становится недействительной и урон не наносится.

Пример

После того, как выстрел лазпистолета Грака достигает жуткой твари, МИ решает, что тварь пытается уклониться от атаки. Ловкость твари равна 30, но у нее нет изученного умения Уклонения, так что при проверке Уклонения она использует только половину своего значения Ловкости, что равно 15. МИ бросает за тварь, и получает результат 57. Тварь не смогла уклониться от атаки.

Шаг Третий: Атакующий определяет Место Попадания

При успешном попадании атакующему надо определить, куда будет нанесен удар. Для этого поменяйте местами порядок цифр в выпавшем результате процентного броска проверки Навыка Рукопашной или Навыка Стрельбы (так, например, 32 превратится в 23, 20 станет 02 и так далее) и сопоставьте это число с **Таблицей 9-6: Место Попадания**.

Пример

Результат процентного броска проверки Навыка Стрельбы Грака, сделанной для попадания в жуткую тварь, равен 14. При обращении этих чисел получается 41. Таблица 9-6: Места Попадания показывает, что выстрел Грака попал в торс твари.

Шаг Четыре: Атакующий определяет Урон

После определения места попадания атакующий определяет урон, нанесённый его атакой. У каждого оружия есть показатель урона, который, как правило, равен результату броска костей, плюс-минус некое число. Сделайте соответствующий бросок и примените к нему указанный модификатор. Наконец, если атака проводится рукопашным оружием, добавьте Бонус Силы атакующего. Результат всех проведенных операций – это итоговый Урон. Для всех бросков на атаки посчитайте степени успеха. Атакующий может решить заменить результат на одном из бросков урона числом степеней успеха от броска атаки. Если атака требует более одного броска урона, атакующий может заменить результат при одном из бросков урона по своему выбору степенями успеха от броска на попадание атаки.

Десятка, выпавшая на любом броске урона, даёт возможность Праведной Ярости.

Праведная Ярость

Если при броске на Урон после успешной атаки, любой из бросков Урона равен 10 (включая выпадение 10 при броске 1к5), есть шанс того, что милость Императора пребудет с атакующим. Это приводит ко второму броску атаки, идентичному первоначальной атаке, с учётом всех её модификаторов. Если вторая атака попадает, атакующий может сделать дополнительный бросок, и добавить его значение к общему урону.

Если дополнительный бросок на Урон также принимает значение 10, это значит, что Император в самом деле улыбнулся атакующему, и тот может сделать ещё один бросок Урона и добавить его к общему значению. Процесс длится до тех пор, пока на бросках Урона выпадает 10.

Если первоначальная атака не имеет связанного броска атаки, атакующий автоматически считается преуспевшим во втором броске атаки и может прибавить урон за Праведную Ярость.

Таблица 9-6 Место попадания

Бросок	Место
01–10	Голова
11–20	Правая рука
21–30	Левая рука
31–70	Торс
71–85	Правая нога
86–00	Левая нога

Пример

Грак попал в жуткую тварь из своего лазпистолета и делает бросок урона. Лазпистолет наносит 1к10+2 очков урона. Игрок Грака выбросил 10 на броске 1к10, а это даёт возможность Праведной Ярости! Затем он делает дополнительный бросок на атаку, с теми же модификаторами, что и при первоначальной. Таким образом он проходит проверку Навыка Стрельбы, использующую его модифицированный Навык Стрельбы, равный 25. Игрок Грака делает процентный бросок и, получив на нём 22, попадает! Теперь Грак делает второй бросок на урон, равный 1к10 и получает 4. Общий урон Грака за эту атаку равен 16 (10+2+4=16). Воистину, Император улыбнулся Граку в этот день.

Шаг Пятый: Цель получает Повреждения

Из общего урона цель вычитает свой Бонус Выносливости и Очки Брони, защищающие место, по которому попала атака. Если это снижает урон до нуля или меньше, цель сбрасывает атаку со счетов. Любой оставшийся урон принимается целью как Урон. Если Урон, нанесённый цели, равен или превосходит её число Ран, то количество очков, на которое он превосходит количество Ран, записывается как суммированный показатель Критического Урона. МИ сверяется с соответствующе таблицей, основываясь на типе повреждения, месте попадания и общем показателе Критического Урона. Более подробная информация в **Критическом Уроне** находится на странице 286.

Пример

Выстрел лазпистолета Грака нанес торсу жуткой твари урон в 18 очков. МИ отмечает, что Бонус Выносливости твари равен 3 и её торс не защищён Бронёй. Он вычитает 3 очка из общего урона, оставляя 15. У твари оставалось только 12 ран, так что она падает замертво.

Безоружный бой

Не всякая схватка в **Rogue Trader** требует болтеров и силовых мечей. Некоторые конфликты могут быть решены старомодным способом – кулаками (и не забывая о ногах, а, если вы грязный негодяй, то и зубах).

Для проведения безоружной атаки оппоненты должны быть вовлечены в рукопашный бой. Атакующий проходит **Серьёзную (+0)** или, если его оппонент вооружён, **Тяжёлую (-20) проверку Навыка Рукопашной**.

Если безоружная атака попадает, она наносит 1к5-3 Ударного Урона, к которому добавляется Бонус Силы

персонажа. Обычно безоружные атаки считаются Примитивными (см. стр. 127). Помимо этого, успешное попадание, которое наносит урон, равный или больший Бонуса Выносливости Цели, вызывает у неё один уровень Усталости.

Во время безоружного боя правила Праведной Ярости в отношении нанесенного урона считают, что 5 равна 10, только если результат броска урона равен 10.

Как и большинство Рукопашных атак, Безоружная атака может быть Парирована.

Проведение Захвата

Вместо нанесения урона безоружной атакой, персонаж может попробовать захватить своего оппонента. Попытка Захвата считается рукопашной атакой, использующей Действия Натиска или действие Обычной Атаки. Атакующий проходит проверку Навыка Рукопашной как обычно. Если есть возможность, цель Захвата может использовать Реакцию для того, чтобы избежать атаки. При успешной атаке, атакующий и его цель вовлекаются в Захват, причем атакующий его контролирует. Персонаж, контролирующий Захват, может закончить его в любой момент как свободное действие.

В Захвате применяется всё нижеследующее:

- Участники Захвата не могут использовать Реакции.
- Участники Захвата считаются вовлечёнными в Ближний бой
- Участники Захвата могут использовать только Действия Захвата
- Используя Свободное действие, персонаж контролирующий Захват может по своему желанию закончить его на своем Ходу.
- Другие атакующие получают бонус +20 к проверкам Навыка Рукопашной, сделанным для попадания по цели, если она вовлечена в захват.

Только два персонажа могут быть вовлечены в один Захват, но вплоть до двух персонажей могут оказывать Помощь участникам в некоторых ситуациях. Подробнее смотри действие Захвата на странице 274.

Бой с парным оружием

Многие воины сражаются, держа оружие в каждой руке (сюда включается также использование щитов). У такого стиля боя есть свои преимущества и недостатки. С одной стороны, это несколько расширяет возможности атаки, но с другой – понижает шансы на успешное поражение цели. Если воин использует парное оружие, не имея таланта Амбидекстрия, важно учитывать, какая рука ведущая, а какая ведомая; игрокам следует занести эти детали на свои листы персонажей.

Для боя парным оружием применяются следующие правила:

- Персонаж может использовать любое оружие ближнего или дальнего боя, которое можно использовать одной рукой.
- Персонаж может использовать любую руку для проведения атаки. Атаки, сделанные ведомой рукой персонажа, получают штраф -20 к проверкам Навыка Стрельбы или Навыка Рукопашной.
- Если у персонажа есть талант Парное Оружие, он может использовать действие Множественные Атаки для двух рук, но к каждой из атак получает штраф -20 к проверкам Навыка Стрельбы или Навыка Рукопашной. Если у персонажа есть талант Амбидекстрия, штрафы снижаются до -10.
- Если персонаж вооружён хотя бы одним оружием ближнего боя, он может исполнить действие Парирования один раз за раунд, как обычно, но всё ещё не может парировать больше одного раза за Раунд. Такая проверка Навыка Рукопашной не является атакой, поэтому к ней не применяется обычный штраф, даже если она сделана ведомой рукой.
- Если у персонажа есть талант Парное Оружие и в одной руке он держит какое-то оружие ближнего боя, а в другой пистолет, то в ближнем бою он может атаковать обоими, используя действие Множественные Атаки. Проведите каждую атаку отдельно, проверяя Навык Рукопашной для рукопашного оружия и Навык Стрельбы для пистолета
- Используя оружие дальнего боя в каждой руке, персонаж может стрелять из него в разных режимах, например, из одного Длинной Очередью, из другого Короткой. Используя оба оружия Длинной Очередью, персонаж может установить только одно зону огня на подавления.
- Используя парное оружие, персонаж может стрелять по двум разным целям, но эти цели должны быть на расстоянии не более 10 метров друг от друга.

Обстоятельства боя

Rogue Trader предоставляет бесконечные возможности для захватывающего, эффектного, умопомрачительного действия. Бой – это существенный элемент такого действия, и каждое сражение, от простой коридорной перестрелки до титанической, разрушающей цивилизации битвы, может стать уникальным приключением. Боевые столкновения, описанные в этой секции, предлагают множество способов сделать каждый бой восхитительным, разнообразным и опасным.

Боевые обстоятельства могут быть использованы для того, чтобы отразить влияние местности, тактическую обстановку и множество других факторов. Многие обстоятельства меняют сложность задач, давая штрафы или бонусы к проверкам, в то время как другие предоставляют персонажам возможность извлечь выгоду из счастливой случайности или использовать несчастья, обрушивающиеся на врагов. Исследователям следует выжимать из этих благоприятных обстоятельства всё возможное. Хороший план, подходящее снаряжение или искусная тактика могут стать для Исследователя тем, что отделяет жизнь от смерти. Нижеперечисленные обстоятельства являются наиболее распространёнными среди встречающихся в боях. Для ситуаций, не описанных здесь, существует отдельное руководство. Помните, МИ может сказать последнее слово относительно Сложности любой конкретной проверки и исхода любой ситуации.

Укрытие

Укрытие, это жизненно важный фактор для выживания под огнём и хороший Исследователь знает, что сперва следует укрыться, а лишь затем вытащить оружие. Хотя при стрельбе по цели, даже частично находящейся за укрытием, не применяются специальные штрафы к проверкам Навыка Стрельбы, существует шанс того, что выстрел попадёт в укрытие, а не в цель. Исследователю надо решить, какие части тела находятся вне укрытия, но согласно общему правилу, торс и ноги персонажа, стреляющего из укрытия, скрыты. Если выстрел попадает в часть тела, скрытую за укрытием, Урон считается, с учётом Очков Брони укрытия. Разница между числом Урона и Очками Брони укрытия применяется к цели как обычный Урон (см. Таблица 9-7: Примеры Укрытий для руководства по Очкам Брони различных видов укрытий).

Таблица 9-7: Примеры Укрытий

Тип укрытия	ОБ
Пуленепробиваемое стекло, трубы генератория, тонкий метал	4
Прессплита, складские ящики, мешки с песком, лёд	8
Стойка когитаторов, стазис-капсула	12
Рокрит, люк, толстое железо, камень	16
Армапласт, пласталь, переборка	32

Повреждение Укрытий

Укрытие не является неуязвимым. Атаки могут повредить или уничтожить защиту, предоставленную укрытием. Каждое успешное попадание по укрытию, наносящее повреждение, превышающее число Очков Брони укрытия, снижает Очки Брони укрытия на 1.

Пример

Тит занял укрытие позади небольшой груды мешков с песком, в то время как сервитор-стрелок ведёт по нему огонь из сдвоенной автопушки. Сервитор-стрелок атакует Длинной Очередью и попадает по Титу три раза, нанося 8,11 и 8 очков урона. К счастью для Тита, все эти попадания приходятся по ногам и торсу, так что их принимают на себя мешки с песком. Первое попадание полностью поглощается, так как укрытие предоставляют защиту в 8 Очков Брони. Второе попадание снижается на 8, оставляя 3 очка превышающего урона, и это снижает ОБ мешков с песком до 7. Урон от третьего попадания снижается на 7, оставляя 1 очко превышающего урона, что снижает ОБ мешков до 6.

Темнота

Проверки Навыка Рукопашной, проведённые в темноте, считаются Тяжёлыми (-20), в то время как проверки Навыки Стрельбы считаются Очень Тяжёлыми (-30). Когда персонаж скрыт темнотой, проверка умения Маскировки считается Рутинной (+20)

Труднопроходимая Местность

Проверки Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы, пройденные во время нахождения на труднопроходимой местности, такой как болото, считаются Тяжёлыми (-10). Проверки, сделанные во время нахождения на очень трудной местности, вроде глубокого снега или тонкого льда, считаются Очень Тяжёлыми (-30).

Участие в Ближнем Бою

Если атакующий Персонаж находится вплотную к цели, то и Персонаж, и его цель считаются вовлечёнными в Ближний Бой.

Стрельба в Ближний Бой

Проверки Навыка Стрельбы, сделанные при стрельбе в цель, участвующую в ближнем бою, считаются Тяжёлыми (-20). Если один или несколько Персонажей, вовлечённых в ближний бой, оглушены или не ожидают атаки, штраф игнорируется.

Таблица 9-8: Общее по Сложности Боя

Сложность	Модификатор	Пример
Легко	+30	Атака цели, не ожидающей атаки или взятой врасплох. Стрельба по Массивной цели. Стрельба в упор.
Рутинно	+20	Рукопашная атака противника с перевесом 3 к одному или более. Атака Оглушённого оппонента. Стрельба по Огромной цели.
Ординарно	+10	Рукопашная Атака противника с перевесом 2 к одному. Атака лежащего ничком противника оружием ближнего боя. Атака с возвышенности. Стрельба по Большой цели. Стрельба по цели на Короткой Дистанции.
Серьезно	+0	Обычная Атака
Сложно	–10	Любая проверка при Усталости Атака или Уклонение в тумане или ливне Стрельба по цели на дальней Дистанции Стрельба по лежащей Ничком цели Стрельба по Тощей цели
Тяжёло	–20	Стрельба в ближний бой. Уклонение, упавши ничком. Проведение безоружной атаки против вооружённого оппонента. Рукопашные атаки в темноте. Стрельба по цели в тумане, мгле, тени или дыме. Стрельба по Маленькой цели. Использование оружия, не имея соответствующего таланта.
Very Hard	–30	Атака или Уклонение в сильный снегопад Огонь из не Зафиксированного тяжёлого оружия Стрельба по Крошечной цели Стрельба по цели на Чрезвычайной дистанции Стрельба по полностью скрытой цели Стрельба по цели в темноте.

Экстремальная Дистанция

Цели на дистанции, в три раза большей, чем дальность стрельбы оружия персонажа, считаются находящимися на Чрезвычайной Дистанции. Проверки Навыка Стрельбы, сделанные, чтобы попасть в такую цель считаются Очень Тяжёлыми (-30).

Уставшие персонажи

Когда персонаж Устал, все проверки, включая проверки Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы получают штраф -10.

Туман, мгла, тень или дым

Проверки Навыка Стрельбы, проведённые при атаке цели, скрытой туманом, мглой, тенью или дымом считаются Тяжёлыми (-20). В то время как для персонажа, скрытого туманом, мглой или тенью, проверки умения Маскировки становятся Ординарными (+10).

Сплочение

Когда персонаж и его союзники атакуют одного противника в ближнем бою, у них появляется преимущество,. Если группа персонажей имеет перевес два к одному, их проверки Навыка Рукопашной считаются Ординарными (+10). Если группа персонажей имеет перевес три к одному, их проверки Навыка Рукопашной считается Рутинными (+20).

Беспомощные Цели

Проверки Навыка Рукопашной, сделанные против спящих, находящихся без сознания или по иной причине беспомощных персонажей проходятся автоматически. При броске урона против такой цели, бросьте дважды и сложите результаты. Если результат одного броска равен 10, то, как обычно, есть шанс на Праведную Ярость. А если две кости выпали с результатом 10, Праведная Ярость происходит автоматически (нет необходимости во втором броске на атаку).

Шальные пули (Опциональное правило)

МИ, проникнувшись безжалостной природой 41го Тысячелетия, может решить, что если персонаж, стреляющий в ближний бой, немного промахнется мимо своей цели (одна степень провала или меньше), атака вместо этого попадёт по другой цели, вовлечённой в тот же ближний бой. МИ может также решить, что любой, стреляющий в ближний бой Короткой или Длинной Очередью, должен распределить множественные попадания между разными целями, участвующими в Ближнем Бою.

Возвышенность

Персонажи, стоящие на возвышенности, такой как стол, холм, или груда тел павших товарищей, имеют преимущество. Проверки Навыка Рукопашной, сделанные такими персонажами, являются Ординарными (+10).

Дальняя Дистанция

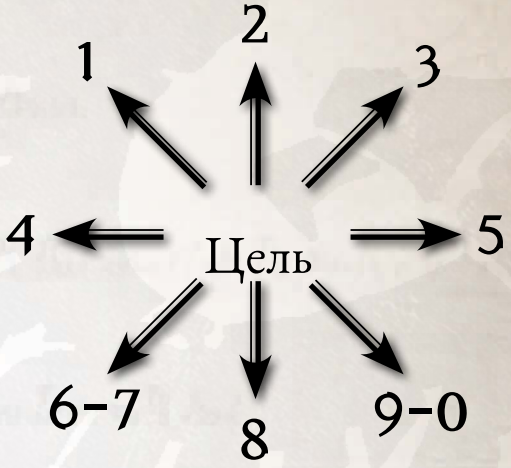
Цели, находящиеся на дистанции большей, чем двойная дальность стрельбы оружия персонажа, считаются находящимися на Дальней Дистанции. Проверки Навыка Стрельбы на попадание по таким целям считаются Сложными (-10).

Подавление

Находиться под огнём - это всегда ужасное испытание, и даже самые неопытные Исследователи знают, что, когда начинают летать пули и болты, лучше пригнуть голову. Подавление отражает инстинкт самосохранения персонажа, который велит ему оставаться в укрытии. Когда персонажу захочется безрассудно броситься под град пуль, ему для начала придётся закалить свои нервы. Если персонаж находится под Подавляющим огнём (даже если все выстрелы приходятся по его укрытию или персонаж не получает Урона), необходимо пройти **Тяжёлую (-20) проверку Подавления**. Это проверка Силы Воли. В случае успеха, персонаж может действовать обычным образом. В случае провала, персонаж Подавлен.

Разлёт

Иногда, при атаке метательным оружием, важно знать, куда оружие приземлится, после того, как атакующий провалил свою проверку Навыка Стрельбы. При провале проверки, МИ делает бросок 1к10 и сверяется с нижеследующей диаграммой. Бросьте 1к5, чтобы определить расстояние в метрах, на которое оружие отлетит в указанном направлении.



Разлёт при нулевой гравитации

Последствия броска при нулевой гравитации могут быть как изумительными, так и смертельными. Единственный способ определить, куда именно прилетит такая блуждающая крак-граната, после того, как отскочит от переборки, это бросить дважды по такой диаграмме, один раз по оси X, другой по оси Y.

Подавленный

Подавленный персонаж может осуществлять только Полудействия. В дополнение к этому, он получает штраф -20 ко всем проверкам Навыка Стрельбы. Если Подавленный персонаж находится в укрытии, относительно к атакующему, который Подавил его, то он не может покинуть укрытие, за исключением отступления (при условии, что отступая, персонаж останется укрытым от огня противника). Если он, будучи Подавленным, не находится в укрытии, то должен потратить свой следующий Ход, пытаясь достичь его. Если же рядом нет никаких укрытий, персонаж должен двигаться по направлению от атакующего, использовавшего Подавляющий огонь. Подавленный персонаж может проходить проверку Силу Воли в конце каждого своего Хода и, если ему это удастся, в следующий Ход сможет действовать как обычно. Эта проверка будет Простой (+30), если персонаж более не находится под огнём (т.е. никто не пытался подстрелить его в последний Ход). Бойцы, вовлечённые в ближний бой, автоматически избавляются от Подавления. Есть несколько талантов, умений и Психосил, с помощью которых можно игнорировать эффекты Подавления, а также такие вещи, как боевые наркотики и ужасающие комиссары.

Стрельба в упор

Когда персонаж стреляет по цели, находящейся на расстоянии в два метра или ближе, это считается Стрельбой в Упор. Проверки Навыка Стрельбы, сделанные для того, чтобы попасть в цель при стрельбе в Упор, считаются Легкими (+30). Этот бонус не применяется, когда атакующий и цель находятся в ближнем бою друг с другом. Для оружия с короткой дальностью стрельбы меньшей, чем 3 метра, стрельба в упор на 1 метр меньше, чем короткая дистанция оружия.

Лежащие Ничком

Персонаж считается лежащим ничком каждый раз, когда он падает на землю. Проверки Навыка Рукопашной, сделанные против такой цели, считаются Ординарными (+10), но проверки Навыка Стрельбы, сделанные для того, чтобы попасть по ней, считаются Сложными (-10), если только атакующий не стреляет в Упор. Персонаж, упавший ничком, получает штрафы -10 к проверкам Навыка Рукопашной и -20 к проверкам Уклонения.

Если персонаж не вовлечен в Захват, Свободным действием он может упасть Ничком.

Короткая дистанция

Цели, находящиеся на дистанции меньше половины дальности стрельбы оружия персонажа, считаются находящимися на Короткой Дистанции. Проверки Навыка Стрельбы для атаки целей на Короткой Дистанции считаются Ординарными (+10).

Размер

Размер, это важный фактор при стрельбе из стрелкового оружия, по причине того, что в большую цель обычно легче попасть. Все персонажи и существа в **Rogue Trader** имеют различные категории размера, и МИ должно быть достаточно просто назначить предметам соответствующий размер. Для определения бонусов и штрафов, основанных на размере цели, используйте **Таблицу 9-9: Модификаторы Размеров Цели**.

Таблица 9-9: Модификаторы Размеров Цели

Размер	Модификатор
Крошечный (автоперо, нож)	–30
Маленький (болт-пистолет, серво-череп)	–20
Тощий (гретчин, человеческий ребенок)	–10
Средний (человек, Эльдар)	+0
Громадный (орочий ноб, Боевой сервитор)	+10
Огромный (шагоход «Часовой», Крутокс)	+20
Массивный (боевой танк, высший демон)	+30
Необъятный («Ленд Райдер», большой кнарлок)	+40
Монументальный (сквигтот, «Гибельный Клинок»)	+50
Титанический (боевой титан класса «Разбойник»)	+60

Оглушённые Цели

Проверки Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы для атаки Оглушённых целей считаются Рутинными (+20).

Цели, неожидающие атаки

Когда персонаж не подозревает о том, что его сейчас атакуют, он считается Целью, не ожидающей атаки. Обычно это происходит в начале боя, когда один или несколько целей стали жертвами Неожиданности (см. стр. 268). Проверки Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы для атаки таких целей считаются Простыми (+30).

Заедание Оружия

Таковы причуды 41-го тысячелетия, что множество стрелкового оружия, используемого Исследователями, склонно к неисправностям, то ли из-за почтенного возраста, то ли из-за плохого обращения с машинными духами, то ли просто из-за некачественной конструкции. Для того чтобы отразить эти неприятные происшествия, немодифицированный результат проверки Навыка Стрельбы равный 96-00, помимо автоматического промаха, также означает, что оружие Заело. Заевшее оружие не может стрелять до тех пор, пока не будет прочищено. Прочистка оружия занимает Полное действие и требует прохождения проверки Навыка Стрельбы. Если проверка пройдена успешно, то вам удалось устранить Заедание, но после этого требуется перезарядить оружие, а всё уже имеющиеся в нём патроны выкинуть. Если проверка провалена, то попытка устранения Заедания не удалась и персонаж может попытаться устранить его в следующем Раунде.

Примечание: Некоторое оружие, например плазменные винтовки, гранаты и ракеты, особенно опасно в использовании. Применяя эти типы вооружений, следуйте описанию специальных свойств оружия (**Глава V: Арсенал**). Стрельба Короткими и Длинными очередями также увеличивает риск Заедания. Об этом рассказано в описании Действий: Короткая Очередь, Длинная Очередь и Подавляющий огонь

Погодные и Необычные Условия

При атаке в сложных погодных условиях, например под проливным дождем, во время пылевой бури или по колено в зарослях грибов, проверки Навыка Рукопашной и Навыка Стрельбы считаются Тяжёлыми (-20).

Ранения

Ранения – естественный спутник попыток испытать удачу в далёких пределах галактики. Исследователи могут оказаться втянуты в сражение с бесконечными толпами врагов, оборудование может отказать, пилоты могут не суметь исполнить маневр, а неосторожный псайкер может позволить всевозможным ужасам Варпа появиться и испортить всем день.

Обычные физические ранения, нанесенные персонажам **Rogue Trader**, отображаются Уроном и Усталостью. Помимо этого, персонажи также могут испытать некоторые типы Состояний и Особого Урона, как например огонь, удушье, оглушение и потеря конечностей. Со всеми этими карами, готовыми обрушиться на персонажей, важно знать, сколько физического насилия способен выдержать персонаж, и ключевым мерилом этого является имеющееся у него количество Ран.

Раны

Ранами измеряется то, сколько урона персонаж может выдержать, прежде чем испытает мучительные эффекты и, в конечном, счёте, умрет. У каждого персонажа Rogue Trader есть определённое число Ран. Зачастую, персонаж может повысить число ран, тратя очки опыта. Обычно, число Ран не истощается. Когда персонаж ранен, ранение не понижает число его Ран. Вместо этого, Раны просто являются пределом, а ранения записываются на лист персонажа как Урон. Когда Урон, нанесённый персонажу, превысит число его Ран, это будет значить, что у него настоящие неприятности.

Урон

Урон – это физическая травма, нанесённая персонажу. Персонажи могут получить Урон многими способами: их может ранить выстрел болтера, растерзать когтями демон, они могут свалить в наполненную лавой расщелину, оказаться в холодном вакууме космоса и так далее.

Когда персонаж получает Урон, запишите его число на лист персонажа. Этот Урон останется с персонажем, пока не будет снят естественным заживлением, или пока персонаж не получит медицинскую помощь (см. стр. 291). Урон кумулятивен: при каждом его получении персонажем, его показатель прибавляется к тому Урону, который был получен до этого.

Каждый раз, когда персонажу наносится Урон, есть множество способов снизить его значение до того, как оно будет окончательно принято. Как правило, персонаж снижает приходящий Урон на число, равное его Бонусу Выносливости. Броня может помочь ещё сильнее снизить Урон. Если источник Урона наносит удар по месту, защищённому бронёй, входящий Урон снижается на число, равное Очкам Брони, предоставленным бронёй. Важно заметить, что некоторые источники Урона игнорируют броню и/или Выносливость – такие случаи всегда обозначены в описании источника Урона.

Пока общий Урон, нанесённый персонажу, равен или меньше его Ран, его тело работает как обычно. Если Урон персонажу превысит число его Ран, он начнёт получать Критический Урон.

Пример

У Тита 8 Ран и его Бонус Выносливости 3. Он также одет в лёгкую панцирную броню, которая даёт ему при защите рук, торса и ног 5 Очков Брони. В него попали из стаб револьвера и нанесли его телу 11 очков Урона. Броня снижает Урон на пять, а его Бонус Выносливости ещё на три, что оставляет три очка Урона. Персонаж Тита записывает три очка Урона на лист персонажа.

Позже, Тита получает режущий удар цепного меча, который наносит его голове 7 очков Урона. Тит снижает входящий Урон на 3 благодаря своему Бонусу Выносливости, но так как на нём нет шлема, эта всё понижение, которое у него есть. В общей сумме Тит получил семь очков Урона, что на одно очко меньше его восьми Ран. Еще одно попадание, скорее всего, приведёт к Критическому Урону.

Типы Урона

Весь Урон делится на четыре типа: Энергетический (лазеры, огонь, плазма), Взрывной (гранаты, болт патроны), Ударный (дубины, пули, падение) и Режущий (мечи, когти). Если у источника Урона нет определённого типа, он считается Ударным. Урон обычно имеет значение только при вычислении Критических Эффектов, возникающих вследствие Критического Урона.

Критический Урон и Внезапная Смерть (Опциональное Правило)

Для ускорения боя, включающего большое количество противников, вместо подробного описания каждого Критического Эффекта МИ следует применять правило Внезапной Смерти. По этому правилу все незначительные враги, прислужники, безымянные громилы и им подобные умирают, как только получают сколько-нибудь Критического Урона. Внезапную Смерть от Критического Урона не следует применять к Исследователям или важным злодеям – они заслуживают смакования каждой кровавой детали, предоставляемой полным рядом Критических Эффектов.

Таблица 9-10: Эффекты Нулевых показателей характеристик

Характеристика	Эффект
o Навык Рукопашной	Персонаж не может проходить проверки, основанные на этой характеристике
o Навык Стрельбы	Персонаж не может проходить проверки, основанные на этой характеристике
o Силы	Персонаж проваливается в забытие.
o Выносливости	Персонаж умирает
o Ловкости	Персонаж парализован, беспомощен и не может выполнять Действия
o Интеллекта	Персонаж провалился в кому и считается беспомощным
o Восприятия	Персонаж лишился своих чувств и получает штраф -30 ко всем проверкам (кроме проверки Выносливости), пока не восстановится
o Силы Воли	Персонаж проваливается в сон, полный кошмаров. Когда он пробуждается, он получает 1 Очко Безумия
o Общительности	Персонаж впадает в кататоническое состояние. Он не может говорить или проходить проверки своих характеристик.

Критический Урон

Когда общий Урон персонажу превысил число его Ран, он начинает получать Критический Урон. Каждый раз, когда персонаж получает Критический Урон, он также испытывает один или более Критических Эффектов. Это определяется через сопоставление с соответствующей Таблицей Критических Эффектов, проводимое на основании затронутой части тела (голова, торс, тога или рука) и типа Урона (Энергетический, Взрывной, Ударный или Режущий).

Как и в случае с нормальным Уроном, Критический Урон кумулятивен и остаётся с персонажем пока тот не восстановит здоровье естественным путем или пока не получит медицинскую помощь (см. стр. 291). Каждый Критический Эффект имеет собственную продолжительность (включая перманентный). Если Критически Раненный персонаж получает ещё больше Урона, то его число добавляется к существующему Критическому урону и, на основании итогового Критического Урона, применяются новые Критические Эффекты (если, конечно, персонаж ещё жив).

Пример

Заряд болтгана попал Титу в правую руку. После вычитания Бонуса Выносливости и Брони, Тит получает 10 очков Взрывного Урона. Так как у него только 8 Ран, его рука получает 2 очка Критического Урона. МИ сверяется со строкой Критический Урон 2 в ***Таблице 9-22: Критические эффекты Взрывного Урона*** *– Рука, которая говорит, что рука Тита была раздроблена, что заставляет его бросить то, что он держал; помимо этого Тит получает 2 уровня Усталости.*

В следующем раунде Боя, в левую ногу Тита попадает заряд лазгана. После вычитания Бонуса Выносливости и Брони, он получает три очка энергетического Урона. Теперь Тит страдает от общей суммы в пять очков Критического Урона. МИ сверяется со строкой Критический Урон 5 в ***Таблице 9-16: Критические эффекты Энергетического урона – Нога*** *и определяет, что Тит получил ужасный ожог и ещё один уровень Усталости (что повышает общий уровень Усталости до трёх), а также скорость перемещения Тита снижается на половину на 2к10 раундов.*

Снятие Урона

Со временем, благодаря естественному заживлению, персонажи автоматически убирают Урон (как обычный, так и Критический). Медицинская помощь и некоторые психические силы также могут снимать Урон. Однако, вне зависимости от метода, скорость снятия Урона зависит от некоторых факторов и полностью описана в Лечении, стр 291.

Усталость

Не все ранения в **Rogue Trader** смертельны. Утомление, боевые травмы или обмен ударами кулаков могут потрепать персонажа, но оставить его более-менее целым. Усталость означает количество нелетальных ранений, которое персонаж может пережить во время игры. Персонажи получают Усталость вследствие некоторых типов атак, Захвата, некоторых Критических Эффектов и других Действий, которые подвергают их опасности.

Усталость измеряется в уровнях. Персонаж может принять число уровней усталости, равное его Бонусу Выносливости и всё ещё функционировать, хотя и испытывая некоторые сторонние эффекты. Если число уровней Усталости персонажа превысит его Бонус Выносливости, то тогда персонаж падает без сознания на 10-БВ минут, после чего уровни Усталости возвращаются к числу, равному его Бонусу Выносливости.

Персонажи, страдающие от любого уровня Усталости, получают штраф -10 ко всем проверкам.

Пример

Бонус Выносливости Грака равен четырём. Он получает один уровень Усталости, который приводит к штрафу -10 ко всем его проверкам. Грак может продолжить получать дополнительные уровни усталости, пока их общей число не станет равно четырем. Эти дополнительные уровни не увеличат уже имеющийся у него штраф -10 ко всем проверкам. Но, когда Грак получит пятый уровень Усталости, то он упадет без сознания на 6 минут (10 - 4 (БВ Грака) = 6). После шести минут без сознания, он придёт в себя и будет иметь четыре уровня Усталости.

Снятие Усталости

Усталость со временем проходит. Каждый час нормального отдыха (не считая состояния беспамятства), без боя, психических сил и другой деятельности, требующей напряжения, снимает один уровень Усталости. 8 часов последовательного отдыха снимает все уровни Усталости.

Урон характеристике

Некоторые психические силы, яды, болезни и другие угрозы минуют Раны персонажа и наносят Урон напрямую его характеристикам. Урон характеристике не может понизить её ниже нуля. Он может также повлиять на соответствующий Бонус характеристики. Таблица 9-10: Эффекты Нулевых показателей характеристик показывает, что случается с конкретной характеристикой, когда она снижается до нуля.

Снятие Урона характеристике

Если другое не указано, Урон характеристике никогда не является перманентным. Персонаж автоматически восстанавливает одно очко Урона характеристике каждый час, вне зависимости от степени своей активности. МИ может позволить некоторым типам медицинской помощи быстрее снять Урон характеристике.

Состояния и особый урон

Обычные ранения это далеко не единственная форма телесного вреда, с которым сталкиваются путешествующие сквозь неизведанное. Исследователи могут оказаться объяты пламенем, могут истекать кровью, переломать кости или претерпеть временную ампутацию. В целом, всё это, и даже больше, называется Состояниями и Особым Уроном.

Ампутированные Конечности

Персонаж, потерявший часть тела (за исключением головы, потеря которой почти наверняка значит смерть), также страдает от эффекта Потери Крови и должен быть быстро вылечен. Если персонаж выжил, необходимо найти кого-то с умением Медики, кто сможет компетентно обработать культю, чтобы она правильно зажила. Если этого не произойдет, больной умрет страшной смертью от заражения через 1к10 дней. Вне зависимости от того, получит или не получит он медицинскую помощь, персонаж не начнёт восстанавливать Урон в течение 1к10+2 дней. Если персонаж пережил всё вышесказанное, ему также придётся мириться с неприятными сторонними эффектами потерянной конечности, которые описаны ниже.

Потеря Кисти

Персонаж получает штраф -20 ко всем проверкам умений и характеристик, требующим использования двух рук, а также не может использовать двуручное оружие. Однако он может закрепить щит на покалеченной руке. Если персонаж потерял ведущую руку, то получает обычный штраф -20 к проверкам Навыка Рукопашной, когда использует для атаки ведомую руку. За каждые 100 потраченных Очков Опыта он может снизить этот штраф на 10.

Если персонаж теряет обе кисти, то ему либо нужно раздобыть, по крайней мере, один бионический заменитель, либо попросить кого-нибудь заточить ему зубы.

Потеря Руки

То же, что и при потере кисти, но вдобавок персонаж больше не может привязывать щит к руке, потому что её больше нет. При потере обеих рук то же самое, но вдобавок становится несколько трудно добираться до тех самых «труднодоступных» мест. И опять, либо загляните в бионические конечности, либо задумайтесь о создании нового персонажа.

Потеря Глаза

Потеря одного из глаз перманентно понижает значение Навыка Стрельбы персонажа на 10. В дополнение к этому, он получает штраф -20 к проверкам умений и характеристик, которые основываются на зрении. Если персонажу не повезло потерять оба глаза, он становится слепым (смотри ниже).

Потеря Ступни

Персонаж перманентно сокращает все свои скорости передвижения в два раза (округляется вверх), а также получает штраф -20 ко всем действиям Движения и проверкам умений и характеристик, основанным на подвижности, например, к Слежке. Потеря обеих ступней делает ходьбу затруднительной. Возможно, у корабельного технопровидца завалялась пара лишних колёс...

Потеря Ноги

То же, что и потеря ступни, но вдобавок Персонаж не может использовать умение Уклонение. С потерей обеих ног персонаж становится лишь половиной того человека, которым был. Есть и хорошая новость: враги тоже считают его за половину цели.

Ослепление

Ослепший персонаж автоматически проваливает все проверки, основанные на зрении, а также все проверки Навыка Стрельбы. Он также получает штраф -30 к проверкам Навыка Рукопашной и большинству других проверок, которые обычно требуют использования преимуществ зрения. Стоит отметить, что большинство Исследователей считает слепоту весьма неудобной, хотя любой член Инквизиции скажет, что для того, чтобы видеть истину, глаза не нужны.

Потеря Крови

Потеря Крови – это Критический Эффект, возникающий вследствие Критического Урона. С вероятностью в 10%, персонаж, страдающий от Потери Крови, рискует умереть в каждом Раунде. Если страдающий персонаж в сознании, для остановки кровотечения он может каждый раунд пробовать пройти **Сложную (-10) проверку Медики**. Если при этом персонаж пытается заниматься напряжённой деятельности, например, убегает от того, что вызвало Потери Крови, то проверка становится **Очень Тяжёлой (-30)**. Если персонаж без сознания, или же не питает иллюзий о своих возможностях, другой персонаж может пройти проверку Медики, чтобы помочь ему.

Глухота

Персонаж больше ничего не слышит, или слышит не достаточно для того, чтобы общаться с остальными. До тех пор, пока он не оправится или не исправит свой недуг, персонаж автоматически проваливает любую проверку умения или характеристики, основанную на слухе. Помимо трудностей в общении с соратниками Исследователя, МИ волен решать, как ещё глухота скажется на игре.

Огонь

Персонажи получают Урон каждый Раунд, когда они объяты огнём. В начале каждого Раунда, после того, когда персонаж впервые оказался под воздействием источника огня (или если в него попали из оружия с особым качеством Зажигательное или если он страдает от Токсичных Критических Эффектов), он должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости** или загореться.

Загоревшись, персонаж получает 1к10 Урона (не уменьшаемого бронёй) и 1 уровень Усталости каждый Раунд, пока огонь не потухнет. В вопросах Критического Урона, урон от огня считается Энергетическим, и применяется к туловищу, если не указано другое. Горя, персонаж должен **пройти Серьзную (+0) проверку Силы Воли**, чтобы действовать обычным образом, в противном случае он может только бегать кругами и вопить (что считается Полным действием). Загоревшись, персонаж может попытаться сбить пламя, упав ничком и пройдя **Тяжёлую (-20) проверку Ловкости**, что считается Полным действием. МИ может сделать эту проверку проще или сложнее, в зависимости от обстоятельств среды и если горящему персонажу помогают ближайшие союзники.

Падение

Персонажи могут свалиться откуда угодно по целому ряду причин, но результат всегда будет примерно одинаков. Чтобы рассчитать Урон от падения, просто бросьте 1к10 и прибавьте +1 за каждый метр высоты падения. Используйте **Таблицу 9-6: Место попадания**, чтобы узнать, какая часть тела первой встретилась с землей. Броня не даёт защиты от падения. В вопросах Критического Урона этот урон считается Ударным. МИ может менять урон в зависимости от типа поверхности приземления, также как ненормальных гравитационных условий и других обстоятельства.

Оглушение

Вдобавок к получению Урона и Усталости, персонаж также может быть Оглушён. Это может произойти в результате воздействия некоторых Психосил, Критического Урона или в результате использования на нём таланта Нейтрализация. Проверки Навыки Рукопашной/Стрельбы против Оглушённой цели являются Рутинными (+20). Вдобавок, Оглушённые персонажи не могут предпринимать никаких Действий или Реакций, таких как Уклонение. Оглушённые персонажи не являются Беспомощными или не ожидающими атаки.

Удушение

Есть много способов задохнуться, включая утопление, вдыхание дыма и воздействие некоторые токсинов. Скорость, с которой персонаж будет задыхаться, зависит от его уровня активности. Если персонаж активно пытается сохранять кислород, то он может задержать дыхание на число минут, равное своему Бонусу Выносливости. Если вместо этого персонаж принимает участие в энергичной деятельности (сражается, плавает и т.п.), он может задержать дыхание на число Раундов, равное его удвоенному Бонусу Выносливости.

Когда персонаж задерживает дыхание, он должен проходить **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** каждую минуту (если сохраняет кислород) или каждый Раунд (Если участвует в активной деятельности). Если пройти её не удается, то он получает один уровень Усталости. Помните, любое число уровней усталости приводит к штрафу -10 ко всем проверкам, и, если число уровней Усталости персонажа превысит его Бонус Выносливости, то он немедленно потеряет сознание на 10-БВ минут. Если по прошествии максимального времени задержки дыхания персонаж не получил доступ к кислороду, он автоматически падает без сознания, независимо от уровней Усталости.

Если персонаж одновременно находится без сознания и не получает кислород, то он получает 1к10 Урона каждый Раунд пока не умрет. Броня и Выносливость не могут снизить этот Урон.

Беспамятство

Беспамятство, как правило – это временное состояние, которое, как правило, является следствием уровней Усталости или Критического Урона. Продолжительность этого состояния обычно включается в описание вызывавшего её эффекта, но если продолжительность не указана, беспамятство длится 10-БВ минут.

Персонаж, находящийся без сознания, абсолютно не воспринимает окружающее его пространство и не способен предпринимать никаких действий. Он считается беспомощной целью (см. стр. 283)

Если персонаж впадает в беспамятство по причине уровней Усталости, он восстанавливает часть ее, когда пробуждается. См. **Усталость**, страница 287.

Бесполезные Конечности

Некоторые Критические Эффекты влекут риск временной потери возможности использовать конечность, если персонаж не пройдёт **Серьёзную (+0) проверку Выносливости**. Если персонаж с умением Медика оказывает помощь раненному персонажу, жертва получает бонус +20 к такой проверке. Даже если проверка успешна, конечность следует держать на перевязи в течение 1к5+1 недель, и до тех пор она бесполезна.

При провале проверки Выносливости, конечность должна быть удалена, что требует от персонажа с умением Медика преуспеть в **Сложной (-10) проверке Медики**. При провале, конечность ампутируется, но операция наносит 1к10 урона конечности, что почти всегда является Критическим Уроном. Если пациент выживет, конечность ампутируется, но он страдает от Потери Крови и теперь необходимо лечить от нее. Когда эта проблема будет решена, Хирургеону следует обрабатывать рану так, как если бы это была ампутированная конечность (см. Выше).

Вакуум

Нет ничего хорошего в том, чтобы оказаться в вакууме. Эта неприятность может случиться двумя следующими способами: персонаж может быть внезапно выброшен в безвоздушное пространство без давления (например, будучи выброшенным через воздушный шлюз), или он может медленно попадать в вакуум (например, будучи запертым на космическом корабле, чья атмосфера медленно улетучивается в космос).

Внезапно оказавшись в вакууме, персонаж может оставаться невредимым в течение числа раундов, равного его Бонусу Выносливости. Если он не найдёт источник кислорода, то начнёт задыхаться. После этого, в конце каждого Раунда, он будет получать 1к10+3 Взрывного Урона от разгерметизации. Если он находится в вакууме космоса, то в конце каждого Раунда должен проходить **Серьёзную (+0) проверку Выносливости**. Провал означает, что он получает 1к10 Энергетического урона от экстремального холода. В обоих случаях, никакая броня не защищает от Урона.

Если персонаж умирает в космосе, его труп замерзнёт через пять Раундов. Если, будучи замороженным, он получит любой Урон, то расколется на тысячи кроваво-красных ледяных осколков. Почти не существует способов вернуть персонажа к жизни из такого состояния, за исключением, возможно, демонического пакта.

Если персонаж оказался заперт в постепенно ухудшающейся атмосфере, он может оставаться невредимым в течение числа Раундов, равного его

удвоенному Бонусу Выносливости. По окончании этого времени, он начнёт задыхаться, а также ощущать эффект разгерметизации. С этого момента, в конце каждого Раунда персонаж должны проходить проверку Выносливости с накапливающимся штрафом -10. Успех означает, что он получает только 1к5 Взрывного Урона. Неудача же означает, что он получает 1к10 Взрывного Урона. В обоих случаях броня не уменьшает получаемый Урон.

Лечение

Во время исследования галактики персонаж неизбежно будет получать урон. По мере того как он накапливает Урон, он проходит три стадии: Легко Раненный, Тяжело Раненный и Критически Раненный. В зависимости от количества Урона, персонаж медленно оправляется от Урона естественным путем. Покой, медицинская помощь и некоторые психосилы могут ускорить восстановление Урона, полученного персонажем.

Легко Раненные

Персонаж считает легко раненным, если ему нанесен Урон равный или меньший его удвоенного Бонуса Выносливости. Благодаря естественному заживлению Легко Раненные персонажи восстанавливают 1 очко Урона за день. Если Легко Раненный персонаж весь день проводит в постели, он снимает число Урона, равное своему Бонусу Выносливости.

Пример

Бонус Выносливости Грака равен 4. После драки с парой головорезов из улья, Грак получает 5 Очков Урона. Это число Урона меньше, чем двойной Бонус Выносливости Грака, так что он только Легко Ранен. Он будет лечить по одному Очку Урона в день, но если посвятит целый день отдыху и восстановлению, то сможет восстановить 4 Очка Урона.

Тяжело Раненные

Персонаж считается Тяжело Раненным, когда получает Урон больший, чем его удвоеннный Бонус Выносливости. Тяжело Раненные персонажи снимают 1 Очко Урона в неделю благодаря естественному заживлению. Если тяжело раненный персонаж проведёт неделю в полном покое, он снимет число очков Урона, равное его Бонусу Выносливости. Когда Урон, нанесённый Тяжело Раненному персонажу становится равен или меньше его двойного Бонуса Выносливости, он становится Легко Раненным.

Пример

В ходе тяжёлого боя с кровопускателем, Грак получает 12 Очков Урона, что превышает его двойной Бонус Выносливости на 4. Грак считается Тяжело Раненным и решает провести целую неделю в лазарете. В конце этой недели, он снимает 4 Очка Урона, так как его Бонус Выносливости равен четырем. Так как теперь у него 8 Очков Урона (его двойной бонус Выносливости), он считается только Легко Раненным.

Критически Раненные

Персонаж считается Критически Раненым, когда получает Урон, превышающий его Раны. Критический Урон не лечится сам по себе – для него нужен медицинский уход. Благодаря отдыху и медицинской помощи, персонаж снимает 1 очко Критического Урона за неделю. После того, как будет снят весь Критический Урон, персонаж становится Тяжело Раненным.

Пример

После изнурительного боя с бандой орочьих пиратов, Грак получает 3 очка Критического Урона. К счастью, его товарищи сумели доставить его в лазарет, где он проводит три недели, лечась под постоянным наблюдением корабельного Хирургеона. По окончанию трёх недель, Грак снимает все три очка Критического Урона и считается Тяжело Раненным.

Медицинская помощь

Медицинская помощь – это действие, принимаемое для лечения ранений. Такие усилия варьируются от лекарств до успешной проверки Медики или даже использования Психосил. Медицинская помощь может предоставить немедленное восстановление или ускорить процесс естественного заживления. Дополнительная информация в умении Медика на странице 88.

Кибернетические и Бионические Заменители

Бионические заменители дают возможность восстановить потерянные конечности: фактически, иногда персонаж может предпочесть избавиться от совершенно здоровой руки или ноги и получить преимущества кибернетического заменителя. Правила как удаления, так и присоединения кибернетических, бионических и «био-расширенных» конечностей, имплантов и оружий подробно описано в **Главе V: Арсенал**.

Таблица 9-11: Критические эффекты Энергетического урона – Рука

Крит. Урон	Эффект
1	Из-за попадания рука немеет. Проверки, связанные с использованием этой руки, получают штраф -30 на 1 раунд.
2	Атака врезается в плоть, посылая потоки искрящейся энергии от пальцев до плеча. Рука не слушается 1к5 раундов, и цель получает 1 уровень Усталости.
3	Атака обжигает руку, Оглушая на 1 раунд и давая 2 уровня Усталости. Рука не слушается 1к5 Раундов.
4	Шок от атаки вызывает у цели рвоту. Цель Оглушена на 1 раунд и получает 3 уровня Усталости. Рука не слушается 1к10 раундов.
5	Атака оставляет поверхностный ожог руки, вызывающий страшную боль. Значения НС и НР снижаются на 50% (округлить вниз) на 1 раунд, и цель получает 1к5 уровней Усталости.
6	Атака окутывает руку пламенем, сжигая одежду и броню, сплавляя пальцы воедино. Значения НР и НС цели снижаются вдвое на 1к10 раундов, Усталость увеличивается на 1к5 уровней. Цель должна пройти проверку Выносливости или навсегда потерять руку.
7	С ужасным треском от жара атаки вскипает костный мозг, и кости руки раскалываются. До тех пор, пока они не срастутся, цель считается имеющей одну руку. Цель также Оглушена на 1 раунд и получает 1к5 уровней Усталости.
8	Энергия высушивает руку от кисти и до плеча, и та отделяется от тела. Цель должна пройти проверку Выносливости или будет Оглушена на 1 раунд. В дополнение к этому, цель получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери крови. Теперь у цели только одна рука.
9	Огонь пожирает руку, превращая плоть в угли на косточках. Цель должна незамедлительно пройти проверку Выносливости или умереть от шока. Если проверка пройдена успешно, то цель получает 1к10 уровней Усталости и Оглушена на 1 раунд. Теперь у цели только одна рука.
10+	Атака превращает руку в облако пепла, а цель обрушивается на землю, где незамедлительно умирает от шока, сжимая дымящуюся культю.

Таблица 9-12: Критические эффекты Энергетического урона – Торс

Крит. Урон	Эффект
1	От попадания у цели перехватывает дыхание. В следующий Ход цель может использовать только Полудействие.
2	Поток энергии вышибает дух из цели, причиняя 1 уровень Усталости.
3	Атака поджаривает плоть на груди и животе, причиняя 2 уровня Усталости и Оглушая цель на 1 раунд.
4	Энергия пульсирует вокруг цели, обжигая тело и причиняя 1к10 уровней Усталости.
5	Ярость атаки опрокидывает цель на землю, заставляя беспомощно закрывать лицо и корчиться в агонии. Цель лежит ничком и должна пройти проверку Ловкости, чтобы не загореться (смотрите правила Особого Урона). Цель получает 1к5 уровней Усталости и должна совершить действие Встать.
6	Сила атаки сбивает цель с ног, оставляя её корчится на полу, пока из раны клубится дым. Цель лежит ничком, Оглушена на 1к10 раундов и получает 1к5 уровней Усталости. В дополнение к этому, цель должна пройти проверки Ловкости, чтобы не загореться (смотрите правила Особого Урона).
7	Огромная мощь энергетической атаки сжигает внутренние органы цели, обугливая лёгкие и сердце яростным жаром. Цель Оглушена на 2к10 Раундов и снижает значение Выносливости на половину (с округлением вниз).
8	Энергия омывает персонажа, кожа чернеет и осыпается, телесный жир пропитывает броню и одежду. Цель оглушена на 2к10 Раундов, характеристики Силы, Выносливости и Ловкости снижаются наполовину. Многочисленные рубцы навсегда понижают значение Общительности в два раза.
9	Цель полностью охвачена огнём, кожа расплавляется, и глаза взрываются, как перегретые яйца. Цель падает на землю почерневшим трупом.
10+	То же, что и выше, в дополнение к этому, если персонаж нёс какие-либо боеприпасы, то существует 50% шанс, что они взорвутся. Все существа в радиусе 1к5 метров не прошедшие проверку Уклонения получают 1к10+5 Взрывного Урона. Если цель несла гранаты или ракеты, то они детонируют по обычным правилам через Раунд на том месте, где лежит тело цели

Таблица 9-13: Критические эффекты Энергетического урона – Голова

Крит. Урон	Эффект
1	Скользящее попадание в голову притупляет чувства, вызывая штраф -1о ко всем проверкам (за исключением Выносливости) на 1 раунд.
2	Ослепительная вспышка энергии вызывает Слепоту на 1 раунд.
3	Атака поджаривает ухо цели, Оглушая её на 1 раунд и нанося 1 уровень Усталости.
4	Энергетическая атака полностью сжигает все волосы на голове цели, оставляя её корчиться от боли. Атака наносит 2 уровня Усталости и Ослепляет цель на 1к5 раундов.
5	Поток энергий окружает лицо несчастного, сжигает лицо и волосы, и заставляет вопить подобно раненому гроксу. В дополнение к потере волос, цель Слепнет на 1к1о раундов и получает 3 уровня Усталости.
6	Атака поджаривает лицо цели, расплавляя черты лица и повреждая глаза. Цель Слепнет на следующие 1к1о часов и перманентно снижает значение характеристики Общительность на 1к1о Очков. Цель также получает 1к5 уровней Усталости.
7	Плоть на голове цели ужасно обгорает, обнажая обуглившиеся кости и остатки мускулов. Цель навсегда Слепнет и получает 1к1о уровней Усталости. После этого бросьте 1к1о. Выпавшее значение является новой характеристикой Общительности цели, хотя если значение Общительности и раньше не превышало 1о, то никто не заметит разницы.
8	Голова цели сгорает в акте пламенной смерти. Ей не суждено пережить этого.
9	Перегретый энергией, мозг цели взрывается, разрывая череп и разбрасывая горящие куски мяса по окрестностям. Цели больше нет.
10+	То же, что и выше. В дополнение к этому, тело персонажа охватывает огонь, и он безголовый бежит в случайном (используйте Диаграмму разлета) направлении. Всё воспламеняемое, мимо которого он пробегает, включая персонажей, должно пройти проверку Ловкости или загореться (смотрите правила Особого Урона).

Таблица 9-14: Критические эффекты Энергетического урона – Нога

Крит. Урон	Эффект
1	Попадание в ногу заставляет цель хватать ртом воздух. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Скользящее попадание в ногу немного замедляет цель. Она сокращает вдвое скорость передвижения на 1 раунд.
3	Попадание ломает ногу цели, Оглушая её на 1 раунд, и сокращает вдвое скорость передвижения на 1к5 раундов
4	Точное попадание в ногу посылает электрический импульс агонии по всему телу. Цель получает 1к5 уровней Усталости и сокращает вдвое скорость передвижения на 1к5 раундов.
5	На ноге цели остаётся ужасный ожог, сплавляющий воедино одежду, броню, плоть и кости. Цель получает 1 уровень Усталости и сокращает вдвое скорость передвижения на 2к1о Раундов.
6	Атака сжигает ступню цели, и обугленная плоть начинает источать отвратительный запах. Цель должна пройти проверку Выносливости или теряет ступню. В случае успеха скорость движения снижается вдвое до тех пор, пока не будет оказана медицинская помощь. Вдобавок, цель получает 2 уровня Усталости.
7	Энергия атаки поджаривает ногу, превращая её в месиво почерневшей плоти. Нога сломана и, пока не будет восстановлена, цель считается безногой. Цель должна пройти проверку Выносливости или будет Оглушена на 1 раунд. Вдобавок, цель получает 1к5 уровней Усталости. У цели теперь только одна нога.
8	Энергия сжигает ногу до кости и отделяет её от тела. Цель должна пройти проверку Выносливости или будет Оглушена на 1 раунд. Вдобавок, цель получает 1к1о уровней Усталости и страдает от Потери крови. У цели теперь только одна нога.
9	Сила атаки оставляет от ноги кусок скворчащего хряща. Цель должна пройти проверку Выносливости или мгновенно умереть от шока. Нога полностью потеряна.
10+	Нога уничтожается в ужасающей демонстрации силы, и огонь полностью пожирает цель. Она умирает через несколько мучительных секунд.

Таблица 9-15: Критические эффекты Взрывного Урона – Рука

Крит. Урон	Эффект
1	Болезненным рывком атака отбрасывает руку, причиняя 1 Усталость.
2	Атака вызывает трещину по всей длине руки. Цель бросает всё, что держала в руке, и получает 2 уровня Усталости.
3	Взрыв отрывает 1к5 пальцев руки. Цель получает 3 уровня Усталости, а всё, что было в руке цели, уничтожается. Если это была взрывчатка, она взрывается. Какая неудача.
4	Взрыв заставляет цель взвыть от агонии. Она получает 1 уровень Усталости, Оглушена на 1 раунд, а конечность остаётся бесполезной до получения медицинской помощи.
5	Осколки врезаются в руку цели, срезая как плоть, так и мускулы. Цель должна незамедлительно пройти проверку Выносливости или потерять руку. Даже в случае успеха, рука остаётся бесполезной до оказания медицинской помощи. Цель получает 1к5 уровней Усталости.
6	Взрыв ломает кости и разрывает плоть цели, превращая руку в красное месиво и нанося 1к5 уровней Усталости. Рука цели сломана и, пока не срастётся, считается, что у цели одна рука. Вдобавок, из-за ужасающей раны цель страдает от Потери крови.
7	Рука разрывается неистовым градом плоти. Цель должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, цель Оглушена на 1к10 раундов, получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери крови. Теперь у нее только одна рука.
8	Сила взрыва дезинтегрирует руку, прихватив значительную часть плеча и туловища. Цель исторгает крик и обрушивается на землю, где умирает в луже из собственной крови и органов.
9	Мощный взрыв вырывает руку из тела, мгновенно убивая цель под дождем из кровавых капель. Вдобавок, если цель несла оружие с силовым источником (например, силовой меч, или цепной меч), то он взрывается, нанося 1к10+5 Взрывного Урона всем в пределах двух метров.
10+	Как и выше, кроме того, что если цель несла какие-то боеприпасы, то они взрываются, нанося 1к10+5 Взрывного Урона всем в пределах 1к10 метров (вдобавок к Урону от взрыва силового источника оружия). Если цель несла гранаты или ракеты, они также взрываются.

Таблица 9-16: Критические эффекты Взрывного Урона – Торс

Крит. Урон	Эффект
1	Взрыв отбрасывает цель на 1к5 метров и причиняет 1 уровень Усталость за каждый метр полёта. Приземлившись, она остаётся лежать ничком.
2	Взрыв отбрасывает цель на 1к10 метров и причиняет 1 уровень Усталости за каждый метр полёта. Если она врезается в твердый объект, то дополнительно получает 1к5 уровней Усталости.
3	Взрыв уничтожает броню, защищавшую тело. Если цель не носила броню, то взрыв отбрасывает её на 1к10 метров, как и выше, но наносит 2 уровня Усталости за каждый метр.
4	Взрыв опрокидывает цель на землю. Она получает 1к5 уровней Усталости, Оглушена на 1 раунд и должна потратить Полное действие, чтобы подняться на ноги.
5	Сотрясение от взрыва толкает цель на землю и отбивает ей все внутренности. Цель падает Оглушенная на 1 раунд и получает 1к10 уровней Усталости.
6	Взрыв отрывает куски плоти от тела, оставляя кровоточащие раны. Цель Оглушена на 1 раунд, получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери крови.
7	Сила взрыва разрывает плоть цели, повреждает её нервную систему и сбивает с ног. Оглушённая на 1к10 раундов цель падает на землю и получает 1к10 уровней Усталости. Вдобавок, она страдает от Потери крови и может предпринимать только Полудействия в течении следующих 1к10 часов, пока она пытается вернуть контроль над телом.
8	Грудь цели выворачивается наружу, изрыгая на землю поток частично поджаренных органов. Цель мгновенно умирает.
9	Части тела жертвы разлетаются во все стороны, так как атака разорвала её на кровавые куски мяса. Вдобавок, если цель несла боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 Взрывного Урона всем в пределах 1к10 метров. Если цель несла гранаты или ракеты, они также взрываются.
10+	Как и выше, за исключением того, что все в пределах 1к10 метров от цели забрызганы кровью и должны пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости** или получить штраф -10 к НС и НР на 1 раунд, из-за того, что кровь застилает взор.

Таблица 9-17: Критические эффекты Взрывного Урона – Голова

Крит. Урон	Эффект
1	Взрыв контузит цель. Она может предпринять только одно Полудействие на следующий ход и получает 1 уровень Усталости.
2	Вспышка и грохот ослепляют и оглушают цель на 1 раунд. Цель получает 2 уровня Усталости.
3	Детонация оставляет на лице цели кровавое месиво из множества маленьких порезов. Цель получает 2 уровня Усталости.
4	Сила взрыва сбивает цель с ног и Оглушает на 1 раунд. Цель получает 2 уровня Усталости.
5	Взрыв сдирает кожу с лица цели и разрывает барабанные перепонки. Цель Оглушена на 1к10 раундов и навсегда теряет слух. Цель получает 1к5 уровней Усталости и может предпринимать только Полудействие в течение 1к5 часов. Наконец, Общительность цели понижается на 1к10 из-за отвратительных шрамов.
6	Голова цели взрывается, оставляя безголовый труп, брызгающий кровью в течение нескольких минут. Стоит ли говорить, что это была мгновенная смерть.
7	Голова и туловище цели взрываются, превращаясь в изуродованное месиво, мгновенно убивая ее. Вдобавок, если у цели были какие-либо боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 Энергетического урона всем существам в пределах 1к5 метров. Если у цели были гранаты или ракеты, они взрываются на теле цели.
8	В результате серии неприятных взрывов, голова и тело цели разрываются, оставляя на земле кровавое месиво. До конца боя, все проходящие через это место должны проходить **Серьёзную (+0) проверку Ловкости** или падать на пол.
9	Цель прекращает своё материальное существование, полностью превращаясь в некое подобие багрового тумана. Она не сможет стать ещё более мертвой, чем есть, кроме...
10+	Как и выше, за тем исключением, что цель была убита столь невыразимо ужасающим образом, что все находящиеся в пределах двух метров от того места, где стояла цель должны незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли** или потратить свой следующий Ход, убегая от атакующего.

Таблица 9-18: Критические эффекты Взрывного Урона – Нога

Крит. Урон	Эффект
1	Задетая краем взрыва, цель отлетает на один метр.
2	Сила взрыва выбивает землю из-под ног цели. Она падает ничком и получает 1 уровень Усталости.
3	Сотрясение от взрыва ломает ногу цели, Оглушает на 1 раунд, сокращает скорость передвижения вдвое на 1к5 раундов и причиняет 1 уровень Усталости.
4	Взрыв подбрасывает цель в воздух. Она отлетает на 1к5 метров от места взрыва и получает 1уровень Усталости за каждый метр полёта. Ей потребуется Полное действие, чтобы встать на ноги, а скорость передвижения сокращается вдвое на 1к10 раундов.
5	Сила взрыва отрывает кусок ноги цели и забрасывает его куда подальше. Цель должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или потерять контроль над ногой, получив 1к5 уровней Усталости. В случае успеха, цель получает 1к5 уровней Усталости и сокращает скорость передвижения вдвое до получения медицинской помощи.
6	Сотрясение взрыва ломает кости цели и разрывает плоть, причиняя 1к10 уровней Усталости. Нога сломана, и, пока не срастётся, цель считается одноногой. Вдобавок, из-за ужасной раны она страдает от Потери крови.
7	Взрыв превращает ногу цели в кусок дымящегося мяса. Цель должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, цель остаётся Оглушённой на 1к10 раундов, получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери крови. Теперь у нее только одна нога.
8	Взрыв вырывает ногу из тела вместе с гейзером крови. Цель обрушивается на землю, разбрызгивая кровь, хлещущую из рваного обрубка. Мгновенная смерть.
9	Нога взрывается кровавым извержением, что мгновенно убивает цель. Крошечные кусочки костей, одежды и брони разлетаются во все стороны. Всё в пределах двух метров от цели получают 1к10+2 Ударного Урона.
10+	Как и выше, но вдобавок, если цель несла боеприпасы, они взрываются, нанося 1к10+5 Урона всем в пределах 1к10 метров. Если у цели были гранаты или ракеты, они также детонируют на теле цели.

Таблица 9-19: Критические эффекты Ударного Урона – Рука

Крит. Урон	Эффект
1	От атаки рука цели немеет и роняет всё, что держала.
2	Удар оставляет огромный синяк. Цель получает 1 уровень Усталости.
3	Удар причиняет сокрушающую боль и цель получает 1 уровень Усталости и роняет всё, что держала в этой руке.
4	Удар заставляет цель скорчиться от боли. Она Оглушена на 1 раунд и получает 1 уровень Усталости. Рука бесполезна на 1к5 раундов.
5	Боль от удара пронзает мышцы и кости руки. НС и НР цели уменьшены вдвое (округляя вниз) на 1к10 раундов. Вдобавок, цель получает 1 уровень Усталости и должна пройти проверку Ловкости или уронить всё, что держала в этой руке.
6	Атака расплющивает кисть цели, дробя и ломая 1к5 пальцев. Цель получает 1 уровень Усталости и должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или потерять кисть.
7	С громким хрустом рука ломается и безжизненно повисает, поливая землю кровью. Рука сломана и, пока не срастётся, считается, что у цели только одна рука. Вдобавок, цель получает 2 уровня Усталости.
8	Сила атаки отрывает руку ниже плеча, заливая землю кровью. Цель должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. Если она проходит проверку, то всё равно остаётся Оглушённой на 1к10 раундов, получает 1к5 уровней Усталости и страдает от Потери крови. У цели теперь только одна рука.
9	Дождем крови и мяса, рука вырывается из тела. Бессвязно вопя, цель бьётся в агонии несколько секунд, прежде чем рухнуть на землю и умереть.
10+	Как и выше, но вырванная рука ломается пополам от силы атаки, а кости, одежда и фрагменты брони разлетаются как шрапнель. Всё в пределах 2 метров от цели получают 1к5 - 3 Ударного Урона.

Таблица 9-20: Критические эффекты Ударного Урона – Торс

Крит. Урон	Эффект
1	От попадания у цели перехватывает дыхание. В следующий Ход цель может использовать только Полудействие.
2	Удар вышибает дух из цели, причиняя 1 уровень Усталости.
3	Атака ломает ребро и причиняет 2 уровня Усталости. Цель также Оглушена на 1 раунд.
4	Удар сминает цель, сокрушая ребра. Цель получает 1к5 уровней Усталости и Оглушена на 1 раунд.
5	Мощный удар в грудь подбрасывает цель, и та моментально сгибается пополам от боли, обхватив себя руками и рыдая в агонии. Цель получает 1к5 уровней Усталости и Оглушена на 2 Раунда.
6	Атака отрывает цель от земли. Она пролетает 1к5 метров и падает ничком (если цель врезается в стену или другой твердый объект, она останавливается). Цель получает 1к5 уровней Усталости и Оглушена на 2 Раунда.
7	С громким треском 1к5 ребер цели ломаются. Цель может либо лечь и не двигаться ожидании медицинской помощи (успешный проверка Медики вправляет ребра) либо продолжить Действовать, но каждый Раунд есть 20% шанс, что зазубренный кончик ребра пронзит жизненно важный орган, что вызовет мгновенную смерть. Цель получает 1к5 уровней Усталости.
8	Сила удара разрывает несколько внутренних органов цели и бросает её на землю, где та может только ловить ртом воздух, терзаемая ужасной болью. Цель страдает от Потери крови и получает 1к10 уровней Усталости.
9	Мощная атака отбрасывает тело цели, а закинутая назад голова изрыгает фонтан крови. После чего тело замертво кулем падает на землю.
10+	Как и выше, но цель отлетает на 1к10 метров. Все, стоящие на пути должны пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости** и будут сбиты с ног.

Таблица 9-21: Критические эффекты Ударного Урона – Голова

Крит. Урон	Эффект
1	Удар наполняет голову ужасным гудящим звуком. Цель должна пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить 1 уровень Усталости.
2	Атака вышибает искры из глаз. Цель получает 1 уровень Усталости и штраф -10 на проверки НС и НР на 1 раунд.
3	Нос цели взрывается в потоках крови, ослепляя её на 1 раунд и причиняя 2 уровня Усталости.
4	Удар контузит цель, причиняя 1к5 уровней Усталости.
5	Сила удара заставляет цель скорчиться от боли. Она Оглушена на 1 раунд.
6	От атаки голова цели запрокидывается, и та, пошатываясь, пытается унять отупляющую боль. Она Оглушена на 1к5 раундов и получает 2 уровня Усталости.
7	Атака обрушивается на голову жертвы, раскалывает череп и оставляет длинную трещину на скальпе. Цель Оглушена на 1к10 раундов и сокращает скорость передвижения вдвое на 1к10 часов.
8	Кровь брызжет из носа, рта, ушей и глаз цели, так как атака расплющивает её мозг. Такого сжатия её не пережить.
9	Голова цели лопается, как перезрелый фрукт и разбрызгивает кровь, кости и мозги во все стороны. Всё, в пределах 4 метров от цели должны пройти проверку Ловкости или получить штраф -10 к НС и НР на следующий Ход, поскольку кровь застилает глаза и визоры.
10+	Как и выше, но атака настолько сильна, что проходит сквозь цель и может поразить соседнюю цель. Если это был удар оружия ближнего боя, атакующий может незамедлительно провести ещё одну атаку (тем же оружием) против цели, до которой можно дотянуться не двигаясь. Если это был выстрел из стрелкового оружия, то он может незамедлительно провести ещё одну атаку (тем же оружием) против любой цели, стоящей прямо за первой и в пределах дальности оружия.

Таблица 9-22: Критические эффекты Ударного Урона – Нога

Крит. Урон	Эффект
1	Лёгкий удар по ноге заставляет цель хватать ртом воздух. Она получает 1 уровень Усталости.
2	Скользящий удар по ноге замедляет цель. Она сокращает скорость передвижения вдвое на 1 раунд и получает 1 уровень Усталости.
3	Удар ломает ногу цели, Оглушает её на 1 раунд, сокращает скорость передвижения вдвое на 1к5 раундов и наносит 1 уровень Усталости.
4	Сильный удар вызывает молнию агонии, ветвящуюся по телу цели. Она получает 1к5 уровней Усталости и сокращает скорость передвижения вдвое на 1к5 раундов.
5	Мощный удар вызывает микротрещины в костях цели, что причиняет сильные мучения. Ловкость цели уменьшается на -20 на 1к10 раундов и она получает 1к5 уровней Усталости.
6	Несколько маленьких костей в ноге цели с хрустом ломаются как веточки. Цель должна незамедлительно пройти проверку Выносливости или навсегда потерять контроль над ногой. В случае успеха, скорость передвижения сокращается вдвое до оказания медицинской помощи. Цель получает 2 уровня Усталости.
7	С тошнотворным хрустом нога цели ломается, и она обрушивается на землю, хныча от боли. Цель падает на землю со сломанной ногой, и, пока та не срастётся, считается одноногой. Она получает 2 уровня Усталости.
8	Сила атаки в потоке крови отрывает нижнюю половину ноги. Цель должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, цель Оглушена на 1к10 раундов, получает 1к5 уровней Усталости и страдает от Потери крови. У нее теперь только одна нога.
9	Попадание срывает плоть с ноги, кровь брызжет во все стороны. Не смотря на то, что цель тщетно пытается остановить внезапно хлынувший поток жизненной жидкости, она падает на землю и умирает в растущей луже собственной крови.
10+	Как и выше, но агония умирающей жертвы такова, что в её жалобных криках тонут все разговоры в пределах 2к10 метров до конца Раунда.

Таблица 9-23: Критические Эффекты Режущего Урона – Рука

Крит. Урон	Эффект
1	Стремительная атака выбивает из руки цели всё, что она держала.
2	Глубокий порез вынуждает цель бросить то, что она держала в руке и причиняет 1 уровень Усталости.
3	Кромсающая атака вынуждает цель вскрикнуть от боли. Она получает 2 уровня Усталости и роняет всё, что держала в руке.
4	Атака срезает кожу с конечности, наполняя воздух кровью и воплями. Цель падает в агонии и получает 2 уровня Усталости. Рука бесполезна в течении 1к10 раундов.
5	Кровавая и очень болезненная на вид борозда раскрывается на руке цели. Она получает 1к5 уровней Усталости и в агонии заблёвывает окрестности. Она роняет всё, что держала в руке, которая становится бесполезной до оказания медицинской помощи. Цель также страдает от Потери крови.
6	Разрывающий плоть и мускулы удар вгрызается в кисть цели, освобождая её от 1к5 пальцев. Цель получает 3 уровня Усталости и должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или потерять кисть.
7	Атака разрезает кожу, мускулы, кости и сухожилия, с легкостью превращая руку в болтающееся месиво, причиняя 1к5 уровней Усталости. Рука сломана и считается отсутствующей, пока не срастётся. Вдобавок, множество вен было перерезано и цель страдает от Потери крови.
8	Под аккомпанемент неестественных, влажных звуков, рука отправляется в свободный полёт, отмечая свой путь багровой аркой. Цель должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть от шока. В случае успеха, она Оглушена на 1к10 Ходов и страдает от Потери крови. А также получает 1к10 уровней Усталости. У цели теперь только одна рука.
9	Атака беспрепятственно проходит сквозь руку и врезается в туловище, заливая землю кровью и мгновенно убивая цель.
10+	Как и выше, однако, рука падает на землю и её пальцы сжимаются в неконтролируемом спазме, нажимая на курок любого оружия, находящегося в руке. Если это было стрелковое оружие, есть 5% шанс, что выстрел поразит любую случайную цель в пределах 2к10 метров. В этом случае обычным способом рассчитайте это попадание.

Таблица 9-24: Критические Эффекты Режущего Урона – Торс

Крит. Урон	Эффект
1	Если на торсе цели нет брони, она получает 1 уровень Усталости из-за болезненной рваной раны. Если же броня есть, то ничего не происходит. Пронесло!
2	Атака повреждает доспехи цели, уменьшая ОБ на 1. Вдобавок, цель получает 1 уровень Усталости. Если брони нет, цель Оглушена на 1 раунд.
3	Атака срезает большой кусок кожи с туловища, вынуждая цель ловить ртом воздух от боли. Она Оглушена на 1 раунд и получает 2 уровня Усталости.
4	Потоки крови вытекают из глубоких порезов, оставляя на земле блестящие лужи. Все персонажи, проходящие через лужи крови должны проходить проверку Ловкости, или упасть ничком. Цель получает 1к5 уровней Усталости.
5	Удар открывает длинную рану на туловище цели, заставляя её сложится пополам от ужасной боли. Цель также получает 1к5 уровней Усталости.
6	Мощная атака отделяет значительный кусок от туловища цели и сбивает её на землю, где та пытается зажать расползающуюся рану, вопя от боли. Цель лежит ничком и получает 1к10 уровней Усталости.
7	Атака вспарывает живот цели, вызывая значительную Потерю крови и выставляя напоказ внутренности. Цель может либо придерживать свои кишки одной рукой и ждать, пока медик не вернёт их на место успешной проверку Медики, либо продолжить сражаться, не взирая на 20% риск того, что каждый Ход его пузо может распахнуться и завалить внутренностями землю, причинив дополнительно 2к10 Урона. В любом случае, цель получает 1к5 уровней Усталости и страдает от Потери Крови.
8	Со зловещим треском, кожа сдирается с груди цели, обнажая красное месиво мускулов. Цель должна пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или умереть. В случае успеха, она навсегда теряет 1к10 Выносливости, получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери крови.
9	Мощный удар рассекает цель от шеи до паха, обнажая внутренние органы и выплескивая их на землю. Цель теперь достаточно мертвая.
10+	Как и выше, кроме того, что всё вокруг заливает кровь. До конца боя, все проходящие в радиусе 4 метров от трупа должны проходить **Серьёзную (+0) проверку Ловкости** или падать ничком.

Таблица 9-25: Критические эффекты Режущего Урона – Голова

Крит. Урон	Эффект
1	Атака срезает кожу с лица цели и причиняет 1 уровень Усталости. Если цель носит шлем, то ничего не происходит.
2	Атака срезает скальп с головы цели, вызывая обильное кровотечение. Кровь заливает глаза, и цель получает штраф -10 к НС и НР на 1к10 Ходов. Цель получает 1 уровень Усталости.
3	Атака срывает шлем с головы цели. Если шлема нет, то цель теряет ухо и получает 2 уровня Усталости.
4	Атака выбивает глаз цели, причиняет 1к5 уровней Усталости и Оглушает её на 1 раунд.
5	Атака вскрывает лицо цели, Оглушая её на 1к5 раундов, причиняя 1к5 уровней Усталости. Если на цели был шлем, атака срывает его.
6	Яростный удар рассекает лицо, забирая с собой важную черту лица. Бросайте 1к10, чтобы узнать, что потеряла цель. 1-3 Глаз (Смотри Постоянные эффекты, стр. 289), 4-7 Нос (навсегда вдвое уменьшает Общительность), 8-10 Ухо (навсегда уменьшает Общительность на 1к10; вы всегда можете прикрыть рану волосами). Вдобавок, цель страдает от Потери Крови и получает 1к5 уровней Усталости.
7	В брызгах кожи и зубов, атака удаляет значительную часть лица. Цель навсегда ослеплена, а Общительность навсегда понижена на 1к10, вдобавок, она испытывает проблемы с внятностью произношения, а также страдает от Потери Крови и получает 1к5 уровней Усталости.
8	Удар разрезает череп напополам, глаза вылетают из глазниц, и мозг стекает по щекам, как пролитое желе. Цель умирает раньше, чем падает на землю.
9	Со звуком, похожим на разрываемую мокрую губку, голова цели отделяется от цели и свободно летит по воздуху, приземляясь с мокрым стуком невредимой в 2к10 метрах. Цель мгновенно умирает.
10+	Как и выше, за исключением того, что шея жертвы разбрызгивает потоки крови, заливая всех рядом стоящих и вынуждая незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости**. Все провалившие проверку получают штраф –10 на НС и НР на 1 раунд, так как кровь застилает глаза и визоры.

Таблица 9-26: Критические Эффекты Режущего Урона – Нога

Крит. Урон	Эффект
1	Атака болезненно поражает ногу. Цель получает 1 уровень Усталости.
2	Коленная чашечка раскалывается. Цель должна пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости** или упасть на землю. Вне зависимости от результата, она получает 1 уровень Усталости.
3	Атака срезает полоску плоти с ноги цели, поток крови вырывается из раны. Цель получает 1 уровень Усталости и страдает от Потери крови.
4	Атака вырезает коленную чашечку из ноги цели, и та выпадает на землю. Цель двигается с половиной скорости, пока не будет оказана медицинская помощь. Вдобавок, она получает 2 уровня Усталости.
5	В фонтане крове, нога цели открывается, обнажая кости, мускулы и сухожилия. Цель получает 1к5 уровней Усталости, и скорость перемещения сокращается вдвое на 1к10 часов.
6	Удар укорачивает ступню цели на несколько сантиметров. Она должна незамедлительно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или навсегда потерять ступню. В случае успеха, скорость передвижения уменьшается вдвое, пока не будет получена медицинская помощь. В любом случае, цель получает 1к5 уровней Усталости.
7	Мощный удар врезается глубоко в ногу, вгрызаясь в кость и разрезая связки. Нога сломана и, пока не срастётся, цель считается одноногой. Вдобавок, увечье столь тяжёлое, что цель страдает от Потери Крови и получает 1к10 уровней Усталости.
8	Одним могучим взмахом нога отделяется от тела, разбрызгивая кровь во все стороны. Цель должна незамедлительно пройти проверку Выносливости или умереть от шока. В случае успеха, цель Оглушена на 1к10 раундов, получает 1к10 уровней Усталости и страдает от Потери крови. У нее теперь только одна нога.
9	С мясистым ударом, нога отделяется от бедра. Цель падает на землю, воя в агонии и умирает несколько мгновений спустя.
10+	Как и выше, за исключением того, что поток крови настолько силён, что до конца боя, всё, кто попробует пробежать или предпринять Натиск в пределах шести метров от трупа цели, должны пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости** или упасть.

Исследование

Rogue Trader – сюжетная игра, включающая множество путешествий, исследований и, если повезет, получение богатств. В этой части разъясняются дополнительные правила ведения дел вольного торговца: путешествий в неизведанное, открытий, разработок месторождений и завоеваний.

Во время своих путешествий персонажи, скорее всего, будут полагаться на две основные группы умений: умения Исследования и умения Расследования. Обе группы дают массу возможностей оказаться в центре внимания. Однако проверки умений не могут заменить отыгрыша роли – наоборот, их следует использовать для вдохновения всей группы на совместную игру и более тщательный отыгрыш роли.

Используя умения Исследования

Умения Исследования могут помочь решить многие задачи, от поиска древней технологии в останках заброшенного звёздного скитальца, до исследования поверхности планеты на предмет месторождений. Умения Исследования отличаются от умений Расследования тем, что они, как правило, сводятся к поиску или изучению локаций и выяснению того, что в них расположено.

Исследовательские Испытания

Когда группа персонажей захочет применить способности своего коллектива для исследовательской задачи, МИ может создать Исследовательское Испытание. Это расширенная версия проверки умения, в которой каждый из персонажей в течение длительного промежутка времени может попытаться внести свой вклад в успешное прохождение испытания. Для создания Исследовательского Испытания, МИ определяет природу и общую запутанность испытания, а также устанавливает число степеней успеха, необходимое для завершения испытания. В **Таблице 9-27: Исследовательские Испытания** представлены некоторые примерные руководства.

Во время Исследовательского Испытания каждый участвующий персонаж может пройти проверку умения Исследования, но только того, которым он обладает. МИ также может решить, что некоторые умения не принесут пользы в решении актуальной задачи. Некоторые персонажи могут сделать несколько проверок, но каждый раз они должны применять разные умения Исследования. Кроме того, одно умение Исследования может быть использовано несколько раз, но только в том случае, если каждый раз его используют разные персонажи. Порядок проверок умений Исследования остаётся на усмотрение игроков.

Сложность каждой отдельной проверки умения Исследования по умолчанию Серьёзная (+0), но она может меняться в зависимости от уже пройденных в рамках Испытания проверок. При успехе сложность следующей проверки умения Исследования снижается на одну ступень. Более того, за каждую степень успеха в проверке умения, исследователи получают степень успеха в процессе завершения Исследовательского Испытания. В то же время, провал проверки умения Исследования повышает сложность следующей проверки на одну степень. Более того, за каждую степень провала проверки умения, удалите одну степень успеха из процесса завершения Испытания Исследования.

Если Исследователи желают, то они могут использовать Очки Судьбы для влияния на исход Исследовательских Испытаний.

Пример

Джерикус и Мира поймали неопределённый сигнал, исходящий с поверхности пустынной планеты. Из-за магнитной интерференции, поиск источника сигнала займёт значительное время. МИ решает, что это Обременительное Исследовательское Испытание, требующее в общей сумме шесть степеней успеха для завершения.

*После некоторого обсуждения, решают, что Мира первая предпримет свою проверку умения, так что она делает **Серьёзную (+0) проверку Навигации (Планетарная)** и добивается успеха (но не получает Степеней Успеха). Таким образом, знание Мирой Навигации оказалось достаточно полезным, чтобы сделать следующую проверку несколько легче. Зная это, Джерикус решает попробовать **Ординарную проверку (+10)** Бдительности. Джерикус делает проверку и получает 2 степени успеха.*

*Теперь группе необходимо только четыре степени успеха для завершения Испытания Исследования, помимо этого, успех Джерикуса делает следующую проверку ещё более простой. Теперь, Мира решает сделать **Рутинную (+20) проверку Бдительности**. К сожалению, она делает ужасный бросок и получает одну степень провала! Опрометчивая ошибка Миры стоит группе одной степени успеха, более того, следующая проверка станет немного сложнее.*

Мира пытается оправдать себя, пройдя проверку Поиска Ординарной (+10) сложности. Она совершает прекрасный бросок и получает 4 степени успеха! Затем она решает потратить Очко Судьбы и добавить одну дополнительную степень успеха, что позволяет группе завершить Испытание Исследования. МИ объясняет, что Орлеан заметил какие то далёкие силуэты. Сперва группа ошибочно приняла их за скальное образование, однако, на самом деле, это древние руины, которые, очевидно, и являются источником странного сигнала.

Таблица 9-28: Критерии Расследования

Запутанность	Сложность	Модификатор	Время	Пример
Очевидно	Просто	+30	1 час	Узнать местные слухи
Просто	Рутинно	+20	6 часов	Найти основные победы известного комиссара
Монотонно	Ординарно	+10	24 часа	Найти записи известного комиссара
Обременительно	Серьезно	+0	72 часа	Определить загадочный токсин
Труднодоступно	Сложно	–10	14 дней	Проследить генеалогию таинственной династии вольного торговца
Запутанно	Тяжёло	–20	1 месяц	Перевести целую книгу
Головоломка	Очень Тяжёло	–30	1к5 лет	Каталогизировать инфокрипту, описывающую целую планету.

Провал Испытания Исследования

Если исследователи коллективно проверили все свои умения Исследования и не получили достаточно степеней успеха для завершения Исследовательского Испытания, то они провалили испытание, и какое-то время не смогут к нему вернуться. Конкретные последствия такой задержки в основном остаются на усмотрение МИ, но исследователей не следует ставить перед лицом бессрочного и непреодолимого провала. Вместо этого, они могут быть вынуждены вернуться на свой корабль или операционную базу и разработать новую стратегию, или они могут временно оказаться в опасных условиях, где на карту будут поставлены их жизни. Каковы бы ни были последствия, МИ следует, в конце концов, предоставить им другую возможность взяться за Испытание Исследования.

Используя умения Расследования

Во многих случаях исследование начинается с ключа, зацепки или намека, которые требуют более детального рассмотрения или изучения, прежде чем их информации можно будет доверять. Экспедиции в неизвестное – это опасное дело, и мудрый вольный торговец делает всё, что может, для уменьшения рисков. Техники расследования могут включать выслеживание ключевых людей с целью получения информации – с помощью обаяния, запугивания или торга, или использование личных контактов для раскрытия сведений об известной фигуре из истории Империума. Другие методы расследования могут включать сбор местных слухов, перевод древних табличек, или нахождение следа неудачной экспедиции. В конечном итоге, сведения, полученные с помощью успешного расследования, приведут к знанию того, где искать, с кем говорить, и куда однажды отправиться, когда информация, наконец, будет получена. Умения Расследования отличаются от умений Исследования тем, что умения Расследования фокусируются на ответах на вопросы, или на поиске специфичной информации в отсутствие знаний о месте поисков.

Таблица 9-27: Испытания Исследования

Запутанность Испытания	Необходимо Степеней Успеха
Простое	3
Обременительное	6
Запутанное	12

Все проверки умений Расследования требуют, чтобы персонаж обладал умением Расследования. Сложность проверки зависит от сложности задачи, которая также определяет и базовое время, необходимое для получения надёжного ответа. Успех такой проверки позволяет персонажу бросить 1к10 и добавить соответствующий бонус характеристики (определяется связанной характеристикой конкретного умения Расследования) и вычесть результат в часах из времени необходимого для поиска информации. Провал означает, что не получено никакого прогресса. Провал на три или более степеней означает регресс, и добавляет 1к10 часов к общему времени, требуемому проверкой. Провал на пять или более степеней означает, что расследование полностью остановилось и сложность любого дальнейшего расследования в этом направлении повышается на две степени. После того как прошло время расследования, расследующий персонаж получает информацию, которую он искал.

Таблица 9-28: Критерии Расследования предоставляет подборку примерных сложностей исследований различной запутанности.

Поспешно Проведённые Расследования

Стандарты расследований, описанные выше, предполагают, что персонажи, проводящие расследование, хотят получить как можно более полную и подробную информацию, и готовы потратить на это столько времени, сколько необходимо. Конечно, неизбежны ситуации, когда персонажи были бы рады провести комплексное расследование, но у них просто не хватает времени на то, чтобы сделать это тщательно, несмотря на все выгоды, которые это принесёт. В подобных случаях, персонаж может просто хотеть раздобыть наиболее качественную информацию из той, что может быть получена за столь ограниченный период

Таблица 9-29: Достоверность поспешно полученной информации

Запутанность	1 час	6 часов	24 часа	72 часа
Обременительно	Достоверность 10%	Достоверность 25%	Достоверность 50%	Достоверность 100%
Напряженно	Нет возможного результата	Достоверность 10%	Достоверность 25%	Достоверность 50%
Запутанное	Нет возможного результата	Нет возможного результата	Достоверность 10%	Достоверность 25%
Головоломка	Нет возможного результата	Нет возможного результата	Нет возможного результата	Достоверность 10%

времени. Как правило, этот тип поспешного расследования даёт либо очень немного информации, либо большое количество противоречивых сведений, потенциально вводящих в заблуждение, либо непонятной или просто неуместной. Как бы то ни было, иногда это лучшее, на что могут рассчитывать следователи.

При проведении поспешного расследования персонаж решает, сколько времени он хочет посвятить заданию, а затем проводит проверку умения Расследования как обычно. При успехе проверки, он получает немного информации, но её достоверность сомнительна – МИ может свериться с **Таблицей 9-29: Достоверность Поспешно Полученной Информации** для получения руководства о том, как регулировать результаты комплексного расследования, проведенного за срок, меньший положенного.

Движение

Как правило, во время игры не приходиться беспокоиться о том, как быстро персонаж умеет бегать, или сколько времени у него займёт дойти от личных покоев до арсенала. С другой стороны, бывает немало игровых ситуаций, таких как бой, когда знание того, на какое расстояние может переместиться персонаж за определенный отрезок времени, становится чрезвычайно важным.

Во время Раунда боя, персонаж может выполнить определённое действие и передвинуться с одной из четырех скоростей: Полушаг, Шаг, Натиск или Бег. Расстояние в метрах, которое персонаж, используя эти скорости, может преодолеть за Раунд, определяется его Бонусом Ловкости. Подробнее в **Таблице 9-30: Движение в Структурном Времени**. Черты могут модифицировать некоторые или все скорости.

В некоторых ситуациях может быть важно обозначить то, как быстро персонаж путешествует в Повествовательное Время. В Таблице 9-31: Движение в Повествовательном Времени представлены стандартные скорости, с которыми персонаж передвигается в неторопливом темпе при идеальных условиях. Среда (подробнее ниже) может оказывать влияние на эти скорости, создавая персонажам помехи по мере путешествия.

Таблица 9-30: Движение в Структурном Времени (Метры/Раунды)

БЛ	Полушаг	Шаг	Натиск	Бег
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

Ландшафт и повествовательное время

На то, как быстро персонаж может путешествовать в повествовательное время, влияют условия ландшафта. Очевидно, что продираться через стоящее по пояс болото мира смерти гораздо труднее, чем прогуливаться по стальным коридорам орбитальной космической станции.

Расстояние, преодолеваемое во время движения через густую растительность, плотную городскую зону или просто при движении по труднопроходимой местности, сокращается вдвое.

Мастер Игры определяет, какие вызванные средой модификаторы применяются к движению в Повествовательное Время, и применяются ли они вообще.

Спешка

Персонаж может ускорить шаг, удваивая тем самым скорость передвижения в Повествовательном Времени на число часов, равное его Бонусу Выносливости. По окончании этого времени персонаж должен успешно пройти **Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить 1 Уровень Усталости. Вдобавок, спешащие персонажи уделяют меньше внимания своему окружению и получают штраф -10 ко всем проверкам, основанным на Восприятии.

Персонаж может продолжать спешить и дальше, но, чтобы избежать получения дополнительных уровней Усталости, ему необходимо проходить прогрессирующие по сложности проверки Выносливости. По завершению второго отрезка времени спешки, он получает штраф -10 к проверке Выносливости, штраф -20 по завершению следующего, и так далее.

Бег и Повествовательное время

Персонажи могут бегать в Повествовательное Время, но это утомительно. При беге персонаж утраивает скорость передвижения, но для поддержания темпа каждый час бега персонаж должен проходить проверку Выносливости с кумулятивным штрафом -10 за каждый час после первого. Провалив проверку, персонаж получает 1 уровень Усталости. Персонаж, двигающийся в столь быстром темпе, сосредоточен на беге и не следит за дорогой, поэтому он получает штраф -20 ко всем проверкам, основанным на Восприятии. Как и в случае со спешкой, персонаж может продолжать бежать, даже провалив проверку, но штрафы за все проваленные проверки складываются.

Форсированный марш

Ничто не может помешать персонажам заставить себя маршировать дольше обычных 10 часов. Персонажи могут безболезненно пройти дополнительное число часов, равное их Бонусу Выносливости. После этого, за каждый час движения сверх своего Бонуса Выносливости, персонаж должен проходить проверку Выносливости с кумулятивным штрафом -10 в час. Провал проверки означает, что персонаж получает 1 уровень Усталости. Вполне возможно загнать себя до бессознательного состояния. Усталость, полученная во время Форсированного марша, снимается после того, как персонаж отдохнет два часа за каждый час марша сверх своего Бонуса Выносливости.

Движение и окружающая среда

Скорости передвижения, указанные в **таблице 9-30 Движение в Структурное Время (Метры/Раунды)** предполагают относительное ровное поле боя. Возможно, на нём есть несколько препятствий, но персонажи всё ещё могут двигаться с обычной скоростью. Однако есть обстоятельства, способные уменьшить скорость персонажа. Ими могут быть каменная осыпь, глубокий снег, плотный туман, густой подлесок и множество других условий, усложняющих

Таблица 9-31: Движение в Повествовательном Времени

БЛ	За минуту	За час	За день†
0	12m	0.75km	7km
1	24m	1.5km	15km
2	48m	3km	30km
3	72m	4km	40km
4	96m	6km	60km
5	120m	7km	70km
6	144m	9km	90km
7	168m	10km	100km
8	192m	12km	120km
9	216m	13km	130km
10	240m	14km	140km

† Подразумевается 10 часов движения

Таблица 9-32: Модификаторы ловкости при беге через ненадёжную местность.

Условия	**Сложность**
Туман или	Ординарно (+10)
дым	Серьезно (+0)
Слякоть	Серьезно (+0)
Мелководье	Сложно (–10)
Темнота	Сложно (–10)
Снег	Сложно (–10)
Подлесок	Тяжёло (-20)
Плотная	Тяжёло (-20)
толпа	Тяжёло (-20)
Нулевая гравитация	Тяжёло (-20)

ориентирование. В подобных условиях скорость передвижения персонажа уменьшается вдвое. Если персонаж совершает натиск или бежит, он должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости** или упасть ничком. Сложность этой проверки может быть модифицирована, основываясь на ландшафте.

Примеры представлены в **Таблице 9-32: Модификаторы ловкости при беге через ненадёжную местность.**

Карабканье

Во время своих экспедиций персонаж может захотеть перебраться через низкую стену, спуститься в расщелину, забраться на крышу, чтобы занять снайперскую позицию, или вскарабкаться на дерево, чтобы спастись от когтей отвратительного ксеноса. Карабканье делится на две главные категории: простое карабканье и совершаемое по гладким поверхностям.

Простое карабканье

Простое карабканье включает преодоление заборов, крутых холмов, валунов, деревьев и всего того, для чего требуются усилия и концентрация, но не настоящее Умение. Любой персонаж с двумя свободными руками может автоматически выполнить простое карабканье, при условии, что это займёт некоторое время, и ничто не будет его отвлекать (например, обстрел).

Если персонаж пытается забраться быстро, если его атакуют, или как то иначе отвлекают, то для того, чтобы выполнить простое карабканье, он должен пройти проверку Силы или проверку Карабканья. При успехе персонаж поднимается или спускается со скоростью, равной половине его Полушага (округлено вверх). За каждую степень успеха, персонаж преодолевает ещё один метр. В случае провала, персонаж падает со своей начальной позиции.

МИ может менять сложность проверки, основываясь на природе карабканья или на других условиях, хотя по умолчанию сложность является Серьёзной (+0).

Обратите внимание что некоторые виды карабканья, такие как подъём по прочной лестнице, настолько просты, что не требуют проверки.

Гладкие поверхности

Карабканье по некоторым поверхностям недоступно обычным персонажам. Успешный подъём на отвесную выступающую скалу, спуск в расщелину во льду и карабканье по внешней стене большинства зданий требует умения. Подобные усилия всегда требуют проверки.

Персонаж может попытаться взобраться по гладкой поверхности, пройдя проверку Карабканья. При успехе, он поднимается или спускается на расстояние, равное половине дистанции его движения Полушагом (округлено верх). За каждую степень успеха, персонаж преодолевает ещё один метр. В случае провала, персонаж падает со своей начальной позиции.

Сложность проверки зависит от природы поверхности, по которой карабкается персонаж, хотя сложность большинства таких проверок является Серьёзной (+0). Персонажи могут получать бонусы к проверкам Карабканья, если используют особое снаряжение для карабканья (см. **Глава V Арсенал**).

Дюльфер

Персонаж может спускаться по гладкой поверхности гораздо быстрее, используя метод дюльфера. Он требует альпинистского снаряжения, такого как страховка, или, по крайней мере, длинной веревки. Персонаж, спускающийся таким образом, проходит **Серьёзную (+0) проверку Ловкости**. В случае успеха, он спускается со скоростью равной 10 метров за Раунд. При провале, скорость снижается до 5 метров за Раунд. Провал на 2 или более степени требует от персонажа проверки Силы или ему придётся разжать хватку – и если у него нет страховки, он падает.

Прыжки и перепрыгивание

Прыжок – это контролируемый вертикальный спуск или подъём, при котором персонаж пытается либо подпрыгнуть так высоко, как он может, либо безопасно спрыгнуть, не получив урон. Если персонажа столкнули с края или он каким-то образом не контролирует спуск, то это не Прыжок, а Падение (см. стр. 289). Перепрыгивание – горизонтальный прыжок, при котором персонаж пытается преодолеть максимально возможную дистанцию. И прыжки, и перепрыгивание могут получить преимущества, если начать их с бега. Исполнение любого прыжка или перепрыгивания считается Полным действием.

Вертикальные прыжки с места

При прыжке с места, обычный персонаж может подпрыгнуть примерно на полметра вверх (меряется расстоянием от земли до подошвы его ног). Дистанция прыжка так же зависит от массы персонажа, как зависит от Силы с Ловкостью, так что у разных персонажей она отличается лишь в малой степени. Чтобы добраться до выступа или схожего объекта, персонаж может подпрыгнуть, на высоту его роста, плюс полметра за

средний прыжок с места. Обычно для выполнения подобного прыжка не требуется проверка, хотя подъём на выступ, за который ухватился персонаж, требует **Серьёзной (+0) проверки Силы**.

Персонаж может попытаться спрыгнуть на дистанцию, равную его Бонусу Ловкости в метрах, пройдя **Серьёзную (+0) проверку Ловкости**. При успехе, он приземляется на ноги и не получает урона. При успехе, но в том случае, если дистанция превысила его Бонус Ловкости, персонаж получает Урон от Падения, равный тому, насколько был превышен его Бонус Ловкости; а также заканчивает свой раунд лежа ничком. При провале проверки Ловкости, он получает Урон от Падения за всю пройденную дистанцию, и завершает Ход лежа ничком.

Вертикальные прыжки с разбега

Если персонаж делает прыжок, предварительно пробежав по прямой линии как минимум четыре метра, он может прыгнуть выше. В конце своего движения, он должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Ловкости**. При успехе, он может добавить к обычной высоте прыжка (смотри выше) половину своего Бонуса Силы (округлено вверх), выраженного в метрах, плюс дополнительный метр за каждую степень успеха. При провале проверки он спотыкается, и на этом его Ход заканчивается. За каждые четыре дополнительных метра, которые персонаж пробежал перед прыжком, он получает бонус +10 к своему Бонусу Ловкости (максимум +30)

Перепрыгивание с места

При Перепрыгивании с места персонаж должен пройти **Сложную (-10) проверку Ловкости**. В случае успеха он совершает прыжок на число метров, равное его Бонусу Силы, плюс дополнительные полметра за каждую степень успеха. При провале он прыгает только на число метров, равное половине его Бонуса Силы (округлено вверх) и каждая степень провала снижает эту дистанцию на дополнительные полметра (до минимума в полметра).

Высота прыжка, достигаемая при перепрыгивании, равна одной четверти пройденной дистанции (округленной вверх).

Перепрыгивание с разбега

При перепрыгивании с разбега персонаж должен предварительно пробежать по прямой, по крайней мере, четыре метра, и только тогда совершать прыжок. В конце этого движения он совершает **Серьёзную (+0) проверку Ловкости**. При успехе он совершает прыжок на число метров, равное его Бонусу Силы (округленно вверх), плюс дополнительные полметра за каждую степень успеха. При провале он перепрыгивает только число метров, равное половине его Бонуса Силы (округлено вверх), а каждая степень провала снижает это расстояние на дополнительные полметра (до минимума в полметра). За каждые дополнительные четыре метра разбега, сверх первых четырех, которые он пробежал для совершения прыжка, персонаж получает бонус +10 к проверке Ловкости (максимум +30).

Высота прыжка, достигаемая при перепрыгивании, равна одной четверти пройденной дистанции (округленной вверх).

Плаванье

При обычных обстоятельствах персонаж не должен проходить проверку Плаванья, но опасные условия, такие как бурный поток, связанные руки или плавание по время сражения требуют прохождения проверки Плаванья. Чтобы плыть в опасных условиях, персонаж должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Плаванья** за Полное действие. Успех означает, что персонаж продвинулся в любом направлении на число метров, равное половине его Бонуса Выносливости, или, если он того желает, просто удержался на поверхности. Провал проверки означает, что он не смог сдвинуться с места.

Персонаж также может плавать и под водой, но для этого он должен задержать дыхание. Персонаж, который по той или иной причине (беспамятство, парализованность) не может плыть, автоматически уходит под воду. Персонаж, находящийся под водой, рискует Удушением (см. стр. 290) и утонуть.

Тяжёлое снаряжение, особенно броня, делает плаванье особенно сложным. Если на персонаже надета броня или он утяжелен каким то другим способом, то все проверки Плаванья становятся Очень Тяжёлыми (-30), а провал проверки Плаванья автоматически приводит к одной степени Усталости.

Плаванье в Повествовательное Время

Длительное плавание может быть утомительным. Персонаж может плыть число часов, равное его Бонусу Выносливости. После этого, он должен проходить проверку Выносливости, с кумулятивным штрафом -10 за каждый час плаванья. При провале проверки, он получает один уровень Усталости. Если плывущий персонаж теряет сознание от Усталости, он уходит под воду и начинает страдать от Удушения (см. стр. 290).

Для определения дистанции, преодолеваемой каждым часом Плаванья, используйте **Таблицу 9-31: Движение в Повествовательное Время** и подставьте вместо Бонуса Ловкости персонажа его Бонус Силы.

Таблица 9-33: Ношение, Подъём и Толкание

Сумма БС и БВ	Максимум Переносимого Веса	Максимум Поднимаемого Веса	Максимум Толкаемого Веса
0	0.9 kg	2.25 kg	4.5 kg
1	2.25 kg	4.5 kg	9 kg
2	4.5 kg	9 kg	18 kg
3	9 kg	18 kg	36 kg
4	18 kg	36 kg	72 kg
5	27 kg	54 kg	108 kg
6	36 kg	72 kg	144 kg
7	45 kg	90 kg	180 kg
8	56 kg	112 kg	225 kg
9	67 kg	135 kg	270 kg
10	78 kg	157 kg	315 kg
11	90 kg	180 kg	360 kg
12	112 kg	225 kg	450 kg
13	225 kg	450 kg	900 kg
14	337 kg	675 kg	1,350 kg
15	450 kg	900 kg	1,800 kg
16	675 kg	1,350 kg	2,700 kg
17	900 kg	1,800 kg	3,600 kg
18	1,350 kg	2,700 kg	5,400 kg
19	1,800 kg	3,600 kg	7,200 kg
20	2,250 kg	4,500 kg	9,000 kg

Ношение, подъём и толкание объектов

В нормальных условиях, персонажам **Rogue Trader** нет нужды подсчитывать, сколько они способны унести. Здравый смысл может служить руководством в большинстве случаев. В общем, большинство персонажей могут нести одно основное оружие (такое как болтган, лазган или огнемёт), а также одно или два вспомогательных оружия (таких как пистолеты или рукопашное оружие), плюс несколько дополнительных обойм и несколько предметов снаряжения в рюкзаке, сумке или схожей таре. С другой стороны, было бы совсем не разумно, если персонаж (даже очень сильный) бродил с тремя различными видами тяжёлого вооружения и несколькими тысячами патрон к каждому, или же имел рюкзак, нагруженный каждым предметом снаряжения, описанным в **Главе V: Арсенал**. Однако могут быть ситуации, когда полезно знать, сколько персонаж может унести или поднять. Вес, с которым персонаж может двигаться, зависит от суммы его Бонусов Силы и Выносливости. Чтобы узнать пределы мощи персонажи сравните итог с Таблицей 9-33: Ношение, Подъем и Толкание Веса. Обратите внимание, что некоторые черты могут увеличить эти показатели.

Переносимый Вес

Вес, который может нести на себе персонаж – это то, сколько он может нести, не испытывая неудобств и не получая штрафов к передвижению. Если персонаж несёт больше этого веса, он Отягощён (см. ниже).

Поднимаемый Вес

Вес, поднимаемый персонажем, отображает максимальный груз, который он может поднять с земли. Персонаж может попробовать двигаться в то время, как держит груз, но если масса превышает Переносимый Вес, он Отягощён (см. ниже). Подъем тяжёлых предметов считается Полным действием, занимающим весь Раунд.

Персонаж может попытаться поднять больше своего обычного предела, пройдя **Серьёзную (+0) проверку Силы**. Каждая степень успеха добавляет +1 к сумме Бонусов Силы Персонажа и его Выносливости с целью определения его пределов. Если проверка провалена на две или больше степени, персонаж получает один уровень Усталости.

Толкаемый Вес

Вес, толкаемый персонажем, отображает максимальный груз, который он может толкать по гладкой поверхности, такой как металлический пол. Труднопроходимая Местность может значительно усложнить этот процесс. Толкание тяжёлых объектов считается Полным действием, занимающим весь Раунд.

Персонаж может попытаться толкать больше своего обычного предела, пройдя **Серьёзную (+0) проверку Силы**. Каждая степень успеха добавляет +1 к сумме Бонусов Силы Персонажа и его Выносливости с целью определения его пределов. Если проверка провалена на две или больше степени, персонаж получает один уровень Усталости.

Отягощённые Персонажи

Если персонаж пытается нести свыше своих обычных пределов переносимого веса (но меньше пределов поднимаемого веса), то он считается Отягощённым. Отягощённый персонаж получает штраф -10 ко всем проверкам, связанным с движением, и при определении своей скорости передвижения и Инициативы снижает Бонус Ловкости на один. В дополнение, по окончанию времени, равняющегося его Бонусу Выносливости, выраженному в часах, и в течение которого он нес вес, персонаж должен **пройти Серьёзную (+0) проверку Выносливости** или получить один уровень Усталости.

Метание предметов

Глава V: Арсенал описывает некоторые виды вооружения, предназначенного для бросания по цели, но персонаж может попытаться бросить почти любой предмет, который весит половину его обычного Поднимаемого Веса (как описано в **Таблице 9-33 Переносимый, Толкаемый и Поднимаемый Вес**).

Для того чтобы бросить предмет, персонаж должен пройти **Серьёзную (+0) проверку Силы**. Успешная проверка означает, что предмет пролетел расстояние в метрах, равное Бонусу Силы персонажа. При вычислении дистанции, каждая степень успеха увеличивает коэффициент умножения Бонуса Силы на единицу. Таким образом, одна степень успеха означает, что персонаж бросил предмет на расстояние, равное его удвоенному БСи, две степени означают, что объект брошен на расстояние в три раза превышающее его БСи и т.д. При провале объект пролетает число метров, равное половине Бонуса Силы (округлено вниз; результат о означает, что предмет упал к ногам персонажа). Если объект попадает по твёрдой поверхности, такой как стена, он получает 1к10+БСи урона, плюс один за каждую степень успеха, полученную при проверке. Эти правила не относятся к аэродинамическому метательнону оружию и гранатам. У такого оружия есть дальность, которая обозначена в таблице вооружения и, как и к другому оружию, к нему применяется дистанция.

Если предмет бросают в определённую цель, оно считается импровизированным оружием, и бросающий его персонаж проходит проверку Навыка Стрельбы вместо проверки Силы.

Персонаж может попытаться бросить объект, который весит больше его Поднимаемого Веса, но такие проверки считаются Тяжёлыми (-20).

Освещение

Многие приключения в **Rogue Trader** проходят под покровом ночи, в тёмных глубинах пещер или в промозглых и зловонных подульях. Таким образом, гнетущая тьма становится постоянным врагом, скрывающим в своих глубинах бессчётные ужасы и монструозные угрозы. По этой причине источники света имеют первостепенную важность при исследовании тёмных уголков Империума.

Для простоты, **Rogue Trader** три уровня освещенности: Ярко, Полумрак и Темнота. Яркий свет, это любой свет, позволяющий нормально видеть, например солнечный свет, свет от факела, гло-фонаря и т.п. Полумрак возникает в предрассветные и сумрачные часы планет Земного типа, либо когда персонаж или объект находятся сразу за границей нормального источника света, или когда такой источник скрыт чем-то вроде тумана и т.п. Темнота, разумеется, есть отсутствие света.

Помимо очевидного эффекта Полумрака и Темноты – отсутствие возможности видеть – области Полумрака и Темноты могут влиять на передвижение и боевые возможности персонажей. Персонажи могут двигаться через области Полумрака с обычной скоростью, но только с половиной обычной скорости в Темноте. Превышение этой скорости означает, что персонаж может потерять направление, если не пройдёт **Тяжёлую (-20) проверку Восприятия**. Об эффектах освещения в бою смотрите Темнота на странице 282 и Туман, мгла, тень или дым на странице 283.

Полёт

Эта часть описывает правила для летающих существ, или персонажей с особой технологией, дающей им возможность полёта.

Высота

На большинстве планет земного типа приняты три основных уровня высоты: Парение, Малая и Большая. Летящее существо можете менять высоту на один уровень (вверх или вниз) во время каждого предпринятого Действия Движения. Если существо использует Действия Натиск или Бег, оно может изменить высоту на два уровня.

Высота Парения

Парение подразумевает, что существо скользит прямо над землей, не выше двух метров. Оно может с лёгкостью преодолевать невысокие препятствия. Парящее существо может атаковать и быть атаковано существами на земле. Некоторые существа способны парить, но неспособны подниматься на большую высоту. Такие черты обладают чертой Парящий (см. **Глава XIV: Противники и Чужие**). Существо с чертой Парящий всегда остаётся на одной высоте над землей (обычно в пределах двух метров), даже если спускается на низкую землю, такую как яма. Такие существа не более захотят спускаться туда, откуда не смогут выбраться, чем любое другое нормальное существо захочет запрыгнуть в дыру, из которой не сможет выбраться.

Малая высота

Эта высота подразумевает, что существо летает на высоте, превышающей дальность рукопашной атаки персонажей или существ на земле, но все ещё в пределах досягаемости большинства их дальних атак. Летящий на малой высоте не получает штрафов при стрельбе вниз, но те, кто стреляют вверх по нему, получают штраф -10 к их проверкам Навыка Стрельбы, в дополнение к любым обычным штрафам за дистанцию.

Большая высота

Существо, летающее на этой высоте, находится высоко над землей, в недосягаемости для всех атак, даже производимых с Малой высоты. Существо на Большой Высоте может атаковать и быть атакованным только другими существами, летающими на Большой высоте.

Передвижение в полёте

Летающие существа и персонажи делятся на две группы, каждая из которых определяется одной из двух Черт: Летающий или Парящий (смотри **Глава XIV Противники и Чужие**). Парящие могут двигаться по воздуху, но не могут подниматься выше 2 метров. Летуны могут подниматься и спускаться на любую высоту.

С каждой чертой связанно число, приведённое в описании существа. Оно отображает скорость полёта существа или персонажа. Этот показатель работает так же, как и при обычном движении, но применяется только тогда, когда существо летит. При полете или парении, существо должно посвящать поддержанию своего полёта хотя бы одно действие Движения каждый Ход, иначе оно упадет. Полушаг, Шаг, Натиск, Бег – все эти Действия допустимы для поддержания полёта.

Если существо на высоте парения внезапно прекратит полет (не посвятив действие движения или будучи оглушённым), оно просто опустится на землю невредимым. Если оно находится на Малой высоте, то получает Урон от Падения (см. стр. 289) так, как если бы оно упало с 15 метров. Если Высота большое, существо получает Урон от падения, как при падении с 25 метров, или больше, по решению МИ.

Эффекты Гравитации

Хотя обитаемые миры Империума могут слегка отличаться в плане гравитации, это слабо влияет на игровой процесс. И только когда персонажи будут исследовать миры с высокой или низкой гравитацией, они ощутят эффект, оказываемый на передвижение, подъём грузов и на другие факторы.

Миры с низкой гравитацией

На мирах с низкой гравитацией все персонажи увеличивают свой Бонус Ловкости на 2 в вопросах передвижения. Вдобавок, персонажи добавляют 4 к сумме своих Бонуса Силы и Бонуса Выносливости в вопросах переноса грузов, поднятия и толкания. Персонажи также добавляют 2 к Бонусу Силы для определения дальности метания и удваивают дальности Подпрыгивания и Перепрыгивания.

Миры с высокой гравитацией

На мирах с высокой гравитацией все персонажи уменьшают свой Бонус Ловкости на 2 (до минимума в 0) в вопросах передвижения. Вдобавок, персонажи вычитают 4 из суммы своих Бонуса Силы и Бонуса Выносливости (до минимума в 0) в вопросах переноса грузов, поднятия и толкания. Персонажи также вычитают 2 из Бонуса Силы (до минимума в 0) для определения дальности метания и сокращают вдвое дальности Подпрыгивания и Перепрыгивания.

Нулевая Гравитация

Скорее всего, исследователи встретятся с нулевой гравитацией в космическом пространстве, в случае серьёзной технической неполадки. Нулевая гравитация считается Труднопроходимой Местностью, что значит, что в её условиях движение персонажа сокращается вдвое, и, если он предпримет попытку Рывка или Бега, то должен будет пройти **Тяжёлую (-20) проверку Ловкости** или потерять контроль (считается падением ничком). В дополнение, персонаж, начинающий действие Движения в условиях нулевой гравитации должен находиться на полу, стене, потолке или другом безопасном объекте, чтобы суметь от него оттолкнуться.

Фактор Прибыли

«Вор – это просто вор, потому, что он присваивает имущество в небольших масштабах. Укради он больше – его бы возвысили до Лорда-капитана, дали бы Патент и отправили бы в Звёзды Гало»

– Алембид, капитан *Домин Калимиде*

Богатство и сила вольного торговца велики и простираются далеко среди звёзд. Во времена вольных торговцев, даже самая незначительная из династий затронет дюжину миров и повлияет на судьбу их цивилизаций, меняя жизнь миллионов и судьбы целых звёздных систем. Даже в галактической империи, что растянулась на десятки тысяч световых лет, у вольного торговца сосредоточена в руках власть, которую лишь немногие способны себе вообразить.

В **Rogue Trader** для отображения этого богатства и влияния используется Фактор Прибыли. Ничто так не отражает взлеты и падения благосостояния Исследователей, как этот показатель. По мере роста Фактора Прибыли ПИ, им будет предоставляться всё больше доступа к редким и могущественным предметам, уникальным слугам и эксклюзивным организациям. Фактор Прибыли отражает не только личную прибыль, но и подъём династии Исследователей, позволяя им со временем получать легионы отборных воинов, разрастающиеся звёздные колонии и даже услуги Имперских Адептус. **Таблица 9-34: Прибыль и Власть** предоставляет примеры Факторов Прибыли и их соотношение с властью в Империуме.

Таблица 9-34: Прибыль и Власть

Фактор Прибыли	Примеры
5	Банда улья, Секта изгоев
10	Обычная рабочая гильдия, Ослабленный торговый дом
15	Мануфактурный комбинат, Слабая гильдия улья
20	Малая Секта Министорума, Коллектив жилого блока
25	Гильдия улья, Торговый дом, Опальный благородный дом субсектора
30	Могущественная гильдия улья, Обедневший аристократ, отверженный вольный торговец
40	Планетарный дворянин, Планетарный торговый дом, Меньший вольный торговец, Слабый имперский губернатор
50	Значительный планетарный аристократ с богатого мира, Незначительный инквизитор, Картель свободных торговцев.
70	Богатый вольный торговец
90	Династия Маченко, Отпрыск Великого Дома Сектора Каликсида
100	Легендарный вольный торговец, Меньший Дом Навис Нобилите, Владыка Навис Нобилите
120	Великие Дома Сектора Каликсида, Лорд-инквизитор
130	Великий Дом Крин, Прославленный Дом Навис Нобилите, Лорд Сектора Хакс, Высшие Архимагосы системы Станки
150+	Самые могущественные из Имперских организаций и правителей

Фактор Прибыли не отражается что-то конкретное, а является комбинацией всех аспектов богатства и власти Исследователей. Это значит, что Фактор Прибыли – одновременно и число монет в их казне, и положение в Имперском обществе, и сложная сеть ссуд, услуг и долгов. Фактор Прибыли используется каждый раз, когда вольный торговец хочет проявить силу своей династии или расширить свои владения в Империуме. В этом разделе мы расскажем о двух наиболее распространённых способах использования Фактора Прибыли – Приобретение и Влияние:

Приобретение: Фактор Прибыли используется Исследователями для определения того, какое снаряжение, ресурсы и права они могут получить и сохранить.

Влияние: Фактор Прибыли также может быть использован Исследователями для влияния на Имперское общество, получения услуг и утверждения верности своих последователей.

Начальный фактор прибыли

Фактор прибыли начинающей группы игроков **Rogue Trader** равен сумме числа, полученного по **Таблице 1-5: Начальный Фактор Прибыли и Очки Корабля** (см. стр. 37), и любых дополнительных модификаторов, приобретенных во время создания персонажа. Это число ставит группу на уровень планетарного благородного дома, свободного торгового картеля или малой мультипланетной секты Министорума.

Получение и потеря фактора прибыли

Фактор Прибыли возрастает и уменьшается в результате действий Исследователей. Есть три способа изменения Фактора Прибыли:

Награды: Это бонус, который МИ даёт Исследователям как награду за их действия во время игры – в целом, также как и Очки Опыта. Награды всегда повышают Фактор Прибыли Исследователей только на одно очко.

Предприятия: В отличие от Наград, Предприятия, как правило, организуются персонажами игроков и включают такие задания, как заселение миров, разработка полезных ископаемых в звёздных системах и прокладывание варп-маршрутов. Предприятия, это основной способ повышения Фактора Прибыли, и завершение значительного Предприятия может существенно повысить групповой показатель Фактора Прибыли.

Неудачи: Обычно Фактор Прибыли не тратится при

использовании – он отражает богатство и могущество слишком большое, что бы ему могло повредить приобретение простого снаряжения или использование услуг местных наёмников. Однако он может быть снижен Неудачами. Это события, которые неизбежно случаются с Исследователями во время их приключений и предприятий и им надо противопоставлять Награды и Предприятия или разбираться с ними так, как они того требуют.

Подробнее о Наградах на странице 333, и подробнее о Неудачах на странице 325.

Приобретение

«Мы владыки пустоты, вершащие судьбы миров так же, как простые люди ведут стадо на бойню»

— Горлос Фел, Великий Патриарх династии Фел

Возможно, самый важный аспект Фактора Прибыли – это Приобретение. Так обозначаются средства, с помощью которых Исследователи приобретают новое оборудование, ресурсы и слуг. Оно включает почти всё, от болтеров до абордажных торпед, являясь сердцем расширения династии. Будучи частью династии вольного торговца, все Исследователи «делят» групповой Фактор Прибыли – это отражает их сплетённые судьбы и зависимость от богатства династии. Обычно, это значит, что у всех Исследователей есть равный доступ к личному снаряжению и услугам. Однако, в редких случаях индивидуальные уровни доступа могут быть выше или ниже, в зависимости от определённого таланта, умения или Снаряжения.

Когда один Исследователь, или вся группа в целом, хотят приобрести новый предмет или присвоить новый ресурс, проходится проверка Приобретения. Это бросок 1к100 против Фактора Прибыли Исследователя, проводимый таким же образом, как и проверка характеристики. Проверка модифицируется на основании Доступности, Качества и Объёма приобретения. Успех означает, что приобретение обеспечено, в то время как провал означает, что Исследователю, прежде чем предпринять повторную попытку, придётся подождать. Богатство и власть даже начинающего вольного торговца таковы, что в его распоряжении находится всё, за исключением разве что самого редкого и могущественного оружия и брони.

Приобретение как Сюжетное Средство

Проваленная проверка Приобретения не значит, что вещь окончательно находится вне досягаемости Исследователей. МИ может вписать такие события в сюжет: возможно, вещь, которую ПИ пытались получить, была недавно приобретена соперничающим вольным торговцем и они должны попытаться выкрасть ее. Возможно, им казалось, что они получили настоящие товары, но обнаружился недостаток груза или же, что доставленный товар поддельный – и теперь они должны выследить хитроумного торговца, с которым совершили сделку, и получить настоящие товары.

МИ может потребовать от Исследователей потратить время на поиск товара, или ожидание его создания, или тренировки до того, как они смогут сделать проверку Приобретения. В таком случае, смотри правила Доступности и Времени на странице 121.

Проверки Приобретения

Для того, чтобы успешно пройти проверку Приобретения, Исследователь должен, сделав бросок 1к100, получить число, равное или меньше его Фактора Прибыли. Бросок модифицируется в зависимости от Доступности, Качества и Объёма Приобретения:

- Если бросок равен или меньше Фактора Прибыли, тогда исследователь получает предмет.
- Если бросок больше, чем Фактор Прибыли Исследователя, тогда он не получает предмет и тот на время остаётся вне досягаемости (подробнее о повторных попытках проваленных проверок Приобретения смотри в Частоте Приобретения).

Доступность может быть установлена МИ или взята из **Главы V: Арсенал**, в то время как Качество и Объём обычно выбираются Исследователем.

Вопрос Объёма

Большинство предметов и ресурсов могут быть получены в различном объёме и размере: например, группа наёмников может быть нанята в количестве взвода, роты или полка. Есть семь различных категорий Объёма, которые варьируются от Незначительного до Обширного. Эффекты Объёма при проверках Приобретения можно найти в **Таблице 9-35: Модификаторы Приобретения**.

Пример

Каптенармус Геродор ищет новый пистолет, так как его предыдущий был сожран сумеречным охотником. Ему нужна надёжность и мощь, так что он выбирает Хэллпистолет производства Люция (Доступность редкая -10). Геродор также хочет чего-то, достойного его ранга, и он решает найти оружие выше среднего качества (Хорошее Качество -10). Так как он ищет один пистолет, это считается очень малой тратой для его династии (Незначительный Объём +30). Складывая всё это вместе, он получает общий Модификатор Доступности +10. Фактор Прибыли Геродора равен 40, так что он должен выбросить 50 или меньше для приобретения этого пистолета.

Сочетая Приобретения

Некоторые вещи могут быть улучшены или модифицированы путем соединения вместе двух или более вещей, как в случае с лазпистолетом, оснащённым лазерным прицелом. В таком случае, при проверке получения совмещенного предмета, сравните Доступность Компонентов предмета и используйте самый большой штраф для определения Модификатора Доступности. Каждый дополнительный компонент уменьшает базовый Модификатор Доступности на -5.

Пример

Геродор хочет получить автоган с переключателем типа боеприпасов. Для определения Модификатора Доступности этого оружия, он сначала находит Доступность автогана (Средняя +10), а затем сравнивает её с Доступностью переключателя типа боеприпасов (Дефицит +0). Так как у переключателя типа боеприпасов Доступность ниже (Дефицит +0), она становится базовым Модификатором Доступности. Затем, базовый модификатор снижается на -5, за каждый компонент после первого. Так как у автогана есть лишь один дополнительный компонент (переключатель типа боеприпасов), это даёт приобретению окончательный Модификатор Доступности, равный -5.

Автоматический Успех и Провал

В то время как некоторые предметы недоступны Исследователям, другие же, учитывая богатство и ресурсы их династии, им достать до смешного легко. В таких случаях бросок не делается.

- Если бонусы во время проверки Приобретения Исследователя увеличивают его Фактор Прибыли до 100 и больше до броска, то проверка считается пройденной автоматически.
- Если штрафы к проверке Приобретения Исследователя снижают его Фактор Прибыли до 0 и меньше, то проверка считается автоматически проваленной.

Пример

После трагической истории, в которой фигурировали декомпрессия и его дорогой хэллпистолет, Геродор желает приобрести авто-стаб. Это оружие легко найти (распространёно +30), и он согласен на стандартную версию (Обычное +0). Ему также требуется только одна штука (Незначительно +30). Это даёт модификатор +60, который, будучи добавленным к его Фактору Прибыли 40 повышает его до 100. Так как Геродор не может провалить проверку Приобретения, он автоматически получает этот замечательный экземпляр Имперских вооружений.

Приобретение и Начинающие Персонажи

Когда игрок создаёт нового персонажа, он может сделать одно «свободное» приобретение, которое отразит личное снаряжение, которое персонаж тщательно подбирал в течение долгого времени или, возможно, было подарено династией. Начинающие персонажи могут быть снаряжены с использованием следующего руководства:

- Они могут выбрать один предмет с общим Модификатором Доступности +0 или больше без необходимости проходить проверку Приобретения.
- В случае с оружием, персонаж может выбрать только то, которое он может использовать, то есть с которым у него есть соответствующий талант Выучки с Оружием.

За МИ остаётся последнее слово в отношении того, какие личные приобретения может осуществить игрок. Здесь возможны ограничения в определённом оружии, броне или снаряжении, сделанные на основании индивидуальных особенностей игры или же требований сюжета.

Недобросовестные Торговцы

Модификаторы Приобретения предполагают, что коммерсант или торговец, с которым работают Исследователи, продает товар по честной цене, основанной на его настоящей стоимости. Однако так может быть не всегда: в некоторых случаях торговец может продать товары по значительно завышенным – или, в редких случаях, заниженным – ценам. МИ может отразить это, меняя модификатор доступности между -30 и +30 очками, и в конце предоставляя измененный модификатор. Со своей стороны, Исследователи могут использовать умение Оценка (см. стр. 86) для измерения настоящего Модификатора Доступности предмета.

Частота Приобретения

Воля МИ определяет, когда и как часто Исследователи могут использовать проверки Приобретения для получения товаров. В качестве общего правила, ему следует ограничить возможности приобретения определёнными сюжетными ситуациями (такими, как визиты в торговые районы, пребывание в порту или взаимодействие с местными торговцами), временем между играми, а также моментами начала и конца игровой сессии. Для важных и крупных приобретений, МИ следует также потребовать выполнения ряда внутриигровых условий, таких как поиск определённого продавца или путешествие в определённое место, где эти предметы можно приобрести.

Пример

Леди Фейн собирается экипировать своего личного телохранителя ремесленной панцирной бронёй. МИ решает, что прежде чем игрок пройдёт проверку Приобретения, Леди Фейн должна отправиться на удаленный мир-кузницу Скрантос – единственное место в секторе, где производится такой вид брони. Когда она туда доберётся, Леди предстоит долгий разговор с местными техножрецами, обряды в честь Бога-Машины, и, возможно, даже предоставление обещаний дальнейшей помощи и поддержки. Только тогда могут начаться настоящие торговые споры и можно провести проверку Приобретения.

Для МИ Приобретение – это инструмент выражения стремлений Исследователей и измерения их торговой силы, так что оно не должно становиться камнем преткновения всякий раз, когда Исследователь хочет найти новый костюм или флак-броню. Поэтому, МИ следует смягчить эти правила для личных предметов, особенно со Средней (или большей) Доступностью или Обычным (или ниже) Качеством. Исследователи должны иметь возможность приобретать личное оружие, броню и снаряжение так часто, как они хотят, если у них есть доступ к товарам и время для их приобретения.

Если Исследователь провалит проверку Приобретения, время, через которое он сможет предпринять её снова, определяется МИ с учётом ресурсов, торговцев и рынков. Обычно Исследователю надо потратить время на поиск новых поставщиков или торговцев, или возможно, придётся отправиться в другое место, прежде чем вновь пытаться получить предмет того же рода. К тому же, если один Исследователь в группе не смог получить предмет во время торгового набега, то представляется разумным, что попытки других Исследователей также будут обречены на неудачу – если предмет недоступен, значит, он недоступен.

Таблица 9-35: Модификаторы Приобретения

Доступность	**Модиф.**	**Пример**
Повсеместно	+70	Сухпаёк
Распространённое	+50	Нож
Изобильное	+30	Скафандр
Обычно	+20	Лазган
Среднее	+10	Микро-наушник
Скудное	+0	Взрывпакет
Редкое	–10	Крак Граната
Очень Редкое	–20	Тяжёлый Болтер
Чрезв. Редкое	–30	Перстневое Оружие
Почти Уникально	–50	Болтерные Боеприпасы Темпестус
Уникально	–70	Археотех. Силовая Броня
Объём	**Модиф.**	**Пример**
Незначительный	+30	Один человек
Несущественный	+20	Отряд (3–5)
Малый	+10	Взвод (10–30)
Стандартный	+0	Рота (50–100)
Крупный	–10	Полк (500–1,000)
Существенный	–20	Дивизия (2,000–5,000)
Значительный	–30	Армия (10,000+)
Качество	**Модиф.**	**Пример**
Низкое	+10	Сухпаек
Обычное	+0	Обычная одежда
Хорошее	–10	Хорошо сработанный болтер из мира-кузницы
Лучшее	–30	Изысканный силовой меч с гербом благородной семьи

Пример

Леди Фейн не смогла получить комплект ремесленной панцирной брони на мире кузнице Скрантос. Поэтому МИ решает, что она может либо отправиться дальше, либо бросить якорь на Скрантосе на месяц или два на случай улучшения перспектив, что, возможно, приведёт её к необычным контактам или неприятным событиям. МИ может даже решить, что техно-жрецы могут оказаться более чем готовыми к пересмотру сделки – конечно, если Леди решит для них одну маленькую проблему...

Коммерция и приобретение

В дополнение к использованию чистого богатства династии, Исследователь может также использовать свои личные умения для того чтобы улучшить условия сделки, перехитрить торговцев и облегчить торговые транзакции. Исследователь может использовать своё умение Коммерция (см. стр. 84) для улучшения своего Фактора Прибыли во время проверки Приобретения. Это соревнование между умением Коммерция Исследователя и умением Коммерция или Внимательность человека или организации, с которыми

идёт торг. За каждую степень успеха, на которую Исследователь обошел своего оппонента, он может улучшить свой Фактор Прибыли на 2. Однако, за каждую степень, на которую оппонент победил его, он должен снизить свой Фактор Прибыли на 2. Как повышения, так и понижения Фактора Прибыли относятся только к единичной проверке Приобретения, проводимой в текущий момент с данным конкретным торговцем.

Использование умений работает в обе стороны, и как Исследователи могут обхитрить коммерсантов, так и МИ может заставить их сделать соревнование умений Коммерции, даже если они того не хотят.

Пример

Леди Фейн теперь пытается приобрести тихое имение в Газовых Облаках Вебруна. Найдя владельца заброшенной смотровой платформы, она начинает торговаться о цене. Совершив бросок против умения Коммерция Леди Фейн, её игрок проваливает бросок на 10. Однако, у её оппонента дела ещё хуже – он проваливает свой бросок на 27. Этот результат значит, что Леди Фейн победила его на одну степень успеха и во время последующей проверки Приобретения увеличивает свой Фактор Прибыли на 2.

Если ситуация подходящая, то МИ может также позволить использовать умения Командование, Обаяние или Бартер вместо Коммерции. Это следует использовать редко, и всегда в зависимости от человека или организации, с которыми идет торг.

Пример

Геродор приземлился на мире-святыне Притицус, где хочет получить груз медикаментов для своего судна. Упрямые монахи этого серого мира не испытывают особого интереса к деньгам или благосостоянию, так что, если он хочет увеличить свои шансы на получение груза, он должен убедить их в своей преданности Императору. МИ решает, что для убеждения монахов в своем благочестии, Геродор должен пройти проверку умения Обаяние вместо Коммерции – пришла пора Геродору петь гимны Богу-Императору.

Таблица 9-36: Приобретение Компонентов корабля

Компоненты	Модификатор
Военные (макробатареи, лэнсы, торпеды)	–30
Эфирные (ауспекс, вокс-сеть, средства связи)	–20
Энергия (Варп-двигатель, генераториум, пустотные щиты)	–10
Структурное (трюмы, обсерватории, броня, особые структуры)†	0

† Если компонент с очевидностью не попадает ни под одну категорию, тогда к нему применяется Модификатор Структуры

Патроны, Препараты и Гранаты

Многие предметы, которыми владеют Исследователи, со временем расходуются, например, особые боеприпасы, вещества и гранаты. Когда Исследователь получает такой предмет, считается, что у него есть его стабильные поставки, и, когда он покидает судно, он может взять столько, сколько захочет (ограничение только по весу и здравому смыслу). Когда он возвращается на судно, он может пополнить свои запасы. Так, например, Исследователь купил бронебойные пули, так что у него есть постоянные пополнения, которыми он может воспользоваться при возвращении на базу. Это также относится и к стандартной амуниции к патронам.

Если Исследователи не хотят вести счет каждому патрону, или конкретно того, что они несут, МИ может использовать правило трёх. Это просто означает, что у Исследователя есть три перезарядки на каждое из его орудий, три гранаты каждого типа, что он несёт, три дозы любого выбранного вещества и так далее для данной ситуации, пока их нельзя будет пополнить.

Наконец, МИ может также решить прервать расход предметов, как для того, чтобы отразить события в местности Исследователей, так и в том случае, если он считает, что они перерасходовали определённый ресурс и это снизило его поставки. Это нарушение легко может быть преодолено при использовании правил Доступности и Времени, заставляя Исследователей находить поставки товаров и ждать, пока они прибудут.

Приобретение компонентов звездолетов

Немногое из того, что приобретается и хранится династией Исследователей, сравнимо с астрономической стоимостью её пустотных кораблей. Когда Исследователи желают получить новые компоненты для своего корабля, МИ должен создать Модификатор Получения, используя Доступность и Качество (Доступность Компонентов Звездных кораблей можно найти в **Главе VIII: Космические Корабли**), как и обычно. Однако, вместо Модификатора Объёма, ему следует использовать модификаторы, основанные на типе корабельных систем, представленные в **Таблице 9-36: Приобретение Компонентов Звездолётов**.

Пример

Лорд-капитан «Девы войны» Бреварн хочет переоборудовать великие носовые макроорудия Примус и Секундус – улучшив их с Обычного Качества до Хорошего (-10). Так как это Военный Компонент, добавляется дополнительный модификатор -30, что в финале даёт Модификатор Приобретения -40.

Приобретение космического корабля

В редких случаях, Исследователи могут даже захотеть приобрести не просто компоненты, а целый звездолёт. Модификатор Приобретения нового судна основывается на размерах его корпуса. Модификатор Корпуса равен полной стоимости корпуса в Очках Корабля (подробнее о корпусах и значении Очков Корабля смотри в **Главе VIII: Космические Корабли**). По причине того, что звёздные корабли чрезвычайно редкие и могучие, за раз можно приобрести только одно варп-судно. Помимо этого, никакие дополнительные модификаторы (за исключением полученных за счет проверки Коммерции) не могут помочь в проверках Приобретения Звездного корабля: факт того, что вольный торговец «Покупает только один!», не делает эту процедуру легче.

Важно отметить, что покупка звёздного корабля «с иголочки» – это изнурительная задача, занимающая многие годы (часто десятилетия) и требующая много ресурсов. Обычно, производство новых кораблей остаётся за Имперским Флотом. Вольные торговцы, скорее всего, приобретут комиссованное судно Флота или починят и переоборудуют бесхозный корабль.

Пример

Сарв Траск – Вольный Торговец с Фактором Прибыли 50. Он хочет получить новый рейдер типа Опустошение для защиты своих интересов. Опустошитель стоит 35 Очков Корабля, и Сарв получает к своей проверке Приобретения модификатор -35.

Необычные приобретения

Глава V: Арсенал рассказывает о Доступности и Качестве снаряжения и слуг, а **Глава VIII: Космические Корабли** рассказывает о космических кораблях и их компонентах, но это лишь малая доля ресурсов, которые потенциально могут заполучить Исследователи. Ресурсом может быть практически всё, что МИ может представить и чему Исследователи могут придать значение. Большинство ресурсов приносят ощутимую выгоду – такую как, например, услуга со стороны аристократа Сцинтиллы или право посадки на Мирах-святынях Друза. Некоторые могут быть просто трофеями, за которые Исследователи готовы заплатить – как, например, артефакты Астартес или сохранившиеся останки уничтоженного ксено-вида. МИ следует установить Доступность приобретения, основываясь на его редкости и используя в качестве руководства **Таблицу 9-38: Редкость Приобретения**.

В дополнение к Доступности, у приобретения также есть уровни Качества – Низкое, Обычное, Хорошее или Лучшее. МИ может использовать **Таблицу 9-37: Качество Приобретения** как руководство при назначении приобретению Качества.

Наконец, используя Вопрос Объёма (см. стр. 310), МИ может присвоить приобретению Объём.

Пример

Устав от своей собственности в Вебруне, Леди Фейн собирается приобрести особняк на четвертой луне мира Благодать – гораздо более престижном месте. Учитывая сложность нахождения такого жилья в системе Благодать, не говоря уже о конкретно четвертой луне её основного мира, МИ решает, что это приобретение имеет Доступность Очень Редкое. Затем он решает, что, раз это особняк – жильё подходящее дворянке – оно попадает под категорию Лучшего Качества. Наконец, он устанавливает Объём как Стандартный, решая, что особняк как минимум в 50 раз больше, чем жильё простых граждан.

Проверки содержания

Даже после того, как Исследователи получили предмет, их приобретение всё ещё может продолжать расходовать ресурсы династии – требуя топлива для движения, оплаты пошлин, или тщательного поддержания и ремонта. В некоторых случаях (см. ниже), МИ может потребовать от Исследователей провести проверку Содержания для того, чтобы посмотреть, потеряли ли они своё приобретение, или оно каким-то образом уменьшилось или ухудшилось. Проверка Содержания работает также как и проверка Приобретения, использует все те же модификаторы и факторы, участвовавшие в приобретении оригинального предмета – как если Исследователи получают предмет или ресурс ещё раз. Если они прошли проверку, то это означает, что на приобретение ничего не повлияло, в противном же случае им придётся столкнуться с уменьшением фондов, услуг или влияния и исследователи

Таблица 9-37: Качество Приобретения

Качество	Пример
Низкое	Плохо работающие устройства ограниченного применения; скверные и сломанные материалы, то, что подходит только бедным Имперским гражданам, или кучи мусора; или ленивые, безответственные или нелояльные слуги, которых не сильно волнует результат их труда
Обычное	Работающее и находящееся в хорошем состоянии снаряжение, адекватное мастерство, профессиональные, умелые и ответственные работники – минимум, на который согласен Имперский дворянин.
Хорошее	Снаряжение отличного качества, которое поддерживается в превосходной форме, высоко профессиональные и добросовестные работники, лучшие в городе, элита местных вооруженных сил
Лучшее	Нечто, подходящее высшим дворянам, древняя и превосходная Имперская технология, поразительное и известное мастерство, известный мастер своего дела, группа с абсолютной и непоколебимой лояльностью, лучший на целом мире отряд бойцов.

Таблица 9-38: Редкость Приобретения

Доступность	Пример
Уникально	Самые большие редкости и самые сложные в получении услуги, как, например, легендарные артефакты Тёмной Эры Технологий, услуги Храмового Асассина или полный комплект карт Ближнего Пространства.
Почти Уникально	Вещи, о которых практически ничего не известно в Империуме или доступные по чрезвычайно высокой цене: ксено- или еретические технологии и устройства, услуги главных Адептус или благословление самого Святого Друза.
Чрезвычайно Редкое	Имперские товары наибольшей редкости, блага и услуги самых богатых предприятий и организаций: например, предметы забытого археотеха или уважение каждого из девяти племен Кландарка.
Очень Редкое	Предметы, очень сложные в получении и ресурсы или услуги, доступные в ограниченном количестве или по высокой цене. Пример – таинственные устройства, созданные Адептус Механикус, или полный скелет генокрада.
Редкое	Передовые, но распространённые ресурсы и услуги Имперских организаций умеренной мощи, такие как компоненты базы Астра Милитариум или вычислительная мощность меньшего отдела Администратума Каликсиды.
Скудное	Обычные, но достаточно существенные ресурсы и услуги выше средней стоимости, такие как прометеум, изысканная пласталь, машинные жидкости, благословленные умелым техно-жрецом, или право на месячную швартовку на Имперском аванпосту.
Средне	Обычные товары и самые обычные услуги, такие как большая часть полезной руды и сырых минералов, а также массовый труд и использование наёмных работников для полупрофессиональных задач.
Обычно	Самые простые товары и услуги малых или слабых организаций, таких как груз трупного крахмала, контракты на транспортировку пилигримов по святым дорогам, или взятка отряду местных инфорсеров.
Изобильное	Самые последние из товаров и благ, легко получаемые права и очень незначительные услуги, например, слабые минералы с примесями, и отходы из сырья или право на причаливание к удалённой заправочной станции в течение одного дня.
Распространённое	Легко получаемые предметы, дёшевые сырые материалы низкой стоимости, обыденные услуги, материалы со свалки, или неквалифицированный труд мутантов, преступников или рабов.
Повсеместно	Самые дешёвые товары и услуги, доступные в любом порту Империума по малой цене, как например, самые примитивные устройства и технологии или общеизвестные слухи.

должны выбрать один из следующих вариантов:

- **Забраковать предмет или ресурс**: Исследователи не могут использовать приобретение, пока его не починят, перезарядят или не приобретут вновь. Приобретение, потерянное таким образом, нельзя получить вновь, пока Фактор Прибыли Исследователей не возрастёт.
- **Снизить качество предмета или ресурса**: Качество приобретения снижается на один уровень (Лучшее до Хорошего, Хорошее до Обычного). Если приобретение уже Низкого качества, этот вариант не может быть выбран.
- **Уменьшить объём предмета или ресурса**: Объём приобретения снижается на один уровень (Крупное до Стандартного, Малое до Несущественного). Если приобретение уже Незначительного Объёма, нельзя выбрать этот вариант.
- **Перенапрячь Фактор Прибыли**: Исследователи получают штраф -5 на все проверки Приобретения, либо до тех пор, пока Фактор Прибыли Исследователей не возрастёт, либо пока они не решат забраковать или уменьшить объём или качество приобретения.

Пример

При приобретении особняка в системе Благодать Леди Фейн столкнулась с некоторыми финансовыми трудностями. МИ требует от игрока Леди Фейн пройти проверку Содержания для сохранения собственности, которая, учитывая высокую стоимость жилья, проваливается. Теперь перед игроком стоит выбор: забраковать собственность, снизить качество – позволяя ей прийти в упадок, снизить размер – продать немного земли, или перенапрячь свой Фактор Прибыли.

Когда проводить проверку Содержания

МИ может заставить Исследователей проводить проверку Содержания, когда уровень их состояния снижается, или когда они совершают крупную трату средств. Он также может потребовать от них провести проверку, когда предмет подвержен риску повреждения или разрушения. Некоторые примеры того, когда МИ может потребовать от Исследователей провести проверку Содержания, включают в себя:

- **Когда Приобретение израсходовано, повреждено или разрушено**: Как в случаях с носимой Иследователем бронёй, получившей массивные повреждения, с планетарным поселением, подвергшимся орбитальной бомбардировке, или с партией редкой амуниции, которую интенсивно использовали.

Уникальный и Почти Уникальный Объём

Модификатор Объёма не всегда применяется к приобретениям, особенно тем, чья Доступность принимает значение Уникально или Почти Уникально. Причина в том, что такие вещи почти никогда не достать группой или потому что существуют всего один или два экземпляра. В таких случаях, МИ не даёт бонусов за Объём, учитывая только Доступность и Качество для определения Модификатора Доступности.

- **Когда соперник или враг атакует имущество Исследователя или пытается украсть его товары или слуг**: Как в случае массового похищения членов экипажа во время увольнения на берег, или когда коварный адепт похищает часть средств, вложенных в ремонт корабля, что приводит к потере ценных компонентов.
- **Когда судьба играет династией Исследователей**: Случаи, когда нанятый отряд не очень верных наёмников получает лучшее предложение или когда в системе зверствует чума, угрожающая местным поставщикам прометия Исследователя.

Игровые моменты, в которые Исследователям стоит проходить проверки Содержания, остаются на усмотрение МИ, и ему следует использовать это средство для того, чтобы напомнить ПИ, что мирская власть не беспредельна, и что их действия могут повлечь за собой последствия.

Пример

Геродор отправил роту бойцов в бой во время страшного абордажа в глубинах Прохода Коронус. По причине свирепости боя, МИ решает, что по окончанию боя, Исследователю надо сделать проверку Содержания для того, чтобы посмотреть, сколько у него осталось людей.

Влияние

«В самой природе Империума заложено преклонение перед тронами – будь они золотые или нет»

– Орлосс Злой, лорд-капитан *Наследия Бедняка*

Империум в той же мере полагается на богатство и вооружённые силы, в которой использует взаимные услуги, долги и обязательства. Повсюду – в тёмных углах рынков городов-ульев и орбитальных торговых постов – граждане Империума используют своё влияние как валюту, оплачивая услуги своих знакомых, их подарки и троны Гельт. В этот тёмный мир закрепленных рукопожатием сделок и условных обещаний особенно вовлечены вольные торговцы. Для Исследователей это средство, с помощью которого, используя вес своих богатства и силы, они склоняют людей на свою сторону, либо в форме услуги получают дополнительную поддержку или снаряжение. Для этой цели в проверках Влияния может быть использован Фактор Прибыли. Такие проверки – это состязание против Фактора Прибыли тех, на кого Исследователи хотят оказаться своё влияние, успех в котором даёт дополнительные бонусы при взаимодействии с группой, на которую оказали влияние.

Проверки влияния

Для Исследователей проверка Влияния, это способ использовать свой Фактор Прибыли с целью склонить могущественные организации или получить услуги со стороны богатых и могущественных лиц Империума. Естественно, чем выше их Фактор Прибыли, тем скорее люди обратят на них внимание.

Для проверки Влияния, Исследователи должны провести состязание между своим Фактором Прибыли и Фактором Прибыли персоны или организации, на которую они хотят повлиять. Состязание считается Встречной проверкой (см. стр. 262). МИ может изменять этот бросок, **используя таблицу 9-3: Сложность проверки (см. стр. 264)**.

За каждую степень успеха, на которую Исследователь побеждает своего оппонента при прохождении этой Встречной проверки, МИ даёт бонус +5 на все будущие проверки Взаимодействия, сделанные с этой организацией или персоной на последующую часть их непосредственных дел (бонус длится до конца настоящего события, или дольше, по решению МИ). За каждую степень, на которую их побеждает оппонент, исследователи получают штраф -5 на дальнейшие проверки умений Взаимодействия с этой группой.

С другой стороны, МИ может использовать проверку Влияния как единичный бросок для убеждения человека или организации в том, что необходимо предоставить Исследователям услугу, свободный проход или некоторую важную информацию.

Пример

Леди Фейн хочет добиться расположения одного из Высших Домов Сцинтиллы. Налаживая контакты между своими представителями и дома, она начинает исполнять утонченный социальный танец, пытаясь добиться расположения. Фактор Прибыли Леди Фейн равен 60, в то время как у благородного дома, на который она хочет повлиять, он равен 80. Проходя Встречную проверку, она делает бросок против своего Фактора Прибыли и получает 37, так что её успех составляет 23. В это же время МИ делает бросок за благородный дом и получает 69, что даёт успех в 11. Это означает, что Леди Фейн получила две степени успеха, а благородный дом в сравнение получил одну – это выигрыш Встречной проверки с одной степенью, дающий +5 к проверкам умений Взаимодействия, проводимых при введении оставшихся дел с домом.

Предприятия

«Мы больше чем просто люди: наша судьба зовет нас к звёздам – и если вы прислушаетесь, вы сможете услышать, как они откликаются на ваш зов»

— Верховный Капитан Фелдран Карн из династии Мириада

В **Rogue Trader** Персонажи Игроков принимают на себя роль межзвёздных торговцев, авантюристов и исследователей, раздвигающих предел тёмных границ и завоевывая богатства целых миров. Судьба исследователей, непохожая на судьбу обычных граждан Империума, ведёт через их звёзды, наделяя их богатством и властью беспрецедентных масштабов. Изобразить такое величие может оказаться сложной задачей для Мастера Игры, так как для этого требуется воплотить в жизнь иерархию слуг, собственность и обязательства, которые Исследователи принимают в наследство как часть своей династии. Помимо этого, в отличие от персонажей игроков многих ролевых игр, персонажи **Rogue Trader** – не одинокие авантюристы или даже слуги великой силы, преследующей собственные интересы. Они часть чего-то гораздо более великого – они начинают игру, уже будучи частью могучей звёздной торговой семьи и командуя почти бесценным кораблём.

Предприятия, это процесс, цель которого – помочь МИ воплотить в жизнь мир звёздных картелей и торговцев-пустотоплавателей, и позволить ПИ проворачивать поистине впечатляющие дела, достойные их статуса вольного торговца. Ключевой элемент концепции богатства Исследователей – это Фактор Прибыли, который отображает власть, влияние и просто состояние их династии. Предприятие, это дело, направленное на увеличение этого показателя богатства и соотносящееся с определённым аспектом миссии вольного торговца – будь то исследование, торговля или конфликт. Предприятие может как стать приключением самим по себе, так и происходить на заднем плане – ПИ, занимающиеся в это время другими делами, примут в нём ограниченное участие.

Создание предприятия

Лучше всего понимать Предприятия как бизнес, который ведут Исследователи – вложение денег, ресурсов и, иногда, прямое влияние с целью извлечения прибыли. Предприятия могут возникать двумя путями: в результате планов Исследователей или как сценарий, созданный МИ. В обоих случаях, у всех Предприятий есть немало общего.

Требования

Каждое Предприятие включает необходимые компоненты, которыми должны обладать Исследователи, прежде чем смогут начать предприятие. Некоторые из них необходимо получать, используя Фактор Прибыли. Требования Предприятия может быть почти чем угодно – всё зависит от того, что МИ сочтет необходимым для его осуществления. Например, если Исследователи берутся за Предприятие по перевозу груза из одной системы в другую, им понадобится две вещи – груз и судно, приспособленное к варп-путешествиям. Некоторые требования уже будут достигнуты Исследователями – как, например, обалдание судном – в то время как другие надо будет находить или получать. Иногда получение требуемых для Предприятия компонентов может стать самостоятельной миссией, в ходе которой Исследователи будут находить контракты, выискивать древние варп маршруты, или торговаться по поводу редких грузов. Сложность требований остаётся на усмотрение МИ, но ему следует помнить, о том, что не стоит позволять удовлетворению требований затмевать само предприятие.

Создание предприятия

Удобства ради, все Предприятия делятся на три категории: Малые, Крупные и Великие. И для МИ, и для игроков это служит руководством относительно того, насколько сложно будет осуществить Предприятие и насколько оно увеличит их Фактор Прибыли. Конечно, эти категории только представлены как руководство, и МИ может быть абсолютно свободен в определении размеров Предприятий, меняя по-своему усмотрению их сложность и продолжительность, а также повышение Фактора Прибыли.

Малое: Такие Предприятия длятся один или два сеанса игра и их должно быть сравнительно просто завершить – это, например, доставка груза или разведка маленького и сравнительно безопасного мира. Завершение малого Предприятия должно увеличивать Фактор Прибыли на 1-2 очка.

Крупное: Эти Предприятия пропорционально сложнее и требуют как минимум нескольких сеансов для своего завершения – например, очистка системы от влияния ксеносов или прокладывание нового варп-маршрута. Завершение Крупного Предприятия должно увеличивать Фактор Прибыли на 3 или 4 очка.

Великое: Самые трудные из Предприятий и у них всегда несколько частей и препятствий для преодоления – таким, является, например, восстановление благородного дома Каликсиды или освоение целой звёздной системы. Завершение Великого Предприятия должно повысить Фактор Прибыли на 5 или более очков.

Талица 9-39: Размер Предприятия

Размер	Необходимые Очки Достижения
Меньшее	900
Крупное	1,200
Великое	1,500

Задачи

Для облегчения задачи МИ, Предприятия могут быть разбиты на части, называемые задачи. Каждая задача – это путевая точка или малая цель в рамках большего начинания, и для завершения Предприятия Исследователям необходимо выполнить каждое из них. Например, Предприятие, требующие спасения Миссии Эксплоратора на удалённом мире смерти может быть разделено на следующие задачи: найти мир, бесстрашно бросить ему вызов с целью найти Миссию и покинуть систему с Миссией на борту. Обычно Предприятие делится на три задачи – хотя это просто руководство и МИ может как увеличивать, так и уменьшать это число в соответствии со своими нуждами.

Очки достижений

Для помощи МИ в определении прогресса Исследователей в завершении задания – а в дальнейшем и всего Предприятия – могут быть использованы Очки Достижения. Эти очки даются в награду за завершение отдельных заданий и прохождение препятствий на пути к завершению Предприятия. Каждое Предприятие имеет общее число очков достижений, необходимое для его завершения, которые, в свою очередь, распределены по заданиям. Когда Исследователи получают достаточное число очков в задании, они завершают его и могут переходить к следующему заданию – и так, пока не завершат последнее и закончат Предприятие. В **Таблице 9-39: Размер Предприятия** представлена информация об основанном на размере Предприятия числе Очков Достижения, которое необходимо набрать группе исследователей.

Когда МИ узнает, сколько Очков Достижения стоит Предприятие, ему следует разделить их на равные части между включенными заданиями – например, Крупное Предприятие с тремя заданиями, цена каждого равняется 400 очкам. При желании, МИ может «сбросить» Очки Приобретения в отдельные задания, делая их более сложными и длительными, что отразит их важность. Так, то же Крупное Предприятие может иметь 3 задания, стоимостью в 200, 600 и 400 очков, что, соответственно, отражает их сложность.

Пример

МИ создаёт Предприятие, включающее уничтожение флота налётчиков и их спрятанной базы. Это Предприятие распадается на три задания: найти флот, сразиться с ним, а затем найти и разрушить их скрытую базу. МИ решает, что это Крупное Предприятие (1200 Очков Достижения) и делит очки, необходимые для его завершения, на основании сложности каждой части – найти флот (300), сразится с ним (300), а также найти и разрушить базу (600).

Награждение Очками Достижения

В ходе Предприятия, за преодоление связанных с ним испытаний и событий МИ может награждать Исследователей Очками Достижения. Число очков, которые они получают, основывается на сложности события или испытания. МИ следует использовать **Таблицу 9-40: Награждение Очками Достижения** в качестве руководства по награждению Исследователей Очками Достижения.

Критерием следует считать то, что событие, требующее некоторых усилий со стороны Исследователей, но не подвергающее их настоящей опасности, считается Ординарным. Однако МИ необходимо определить сложность каждого события, основываясь на числе ресурсов, опасности и затратах, требуемых со стороны Исследователей.

Пример

В рамках задания общей стоимостью в 300 Очков Достижения, заключающегося в избавлении имперской колонии от проникнувшего в нее Слогта, МИ решает, что нахождение каждого из людей-рабов Слогта считается Обычным Испытанием, и его ценность равняется 50 очкам. МИ решает, что более трудное дело – найти и уничтожить самого проникнувшего Слогта – принесёт Исследователям 300 очков.

Таблица 9-40: Награждение Очками Достижения

Сложность События	Награда в очках
Легко	10
Рутинно	30
Обычно	50
Серьезно	100
Сложно	150
Тяжёло	200
Очень Тяжёло	300

Темы Задач

Темы задач служат руководством для МИ и игроков в отношении характера цели и видов ресурсов, которые понадобятся Исследователям для завершения задания. Темы также влияют на число Очков Достижения, получаемых Исследователями, если они завершают задачу с помощью определённых талантов или Компонентов Корабля, имеющих отношение к заданию.

Пять самых общих тем включают:

Война: Военные задачи приходится выполнять через бой, противостояние, защиту или любое использование организованной военной силы, такой как Астра Милитариум.

Криминал: Преступные задачи часто связаны с контактами в преступном мире, включая пиратов, отбросов подулья, коррумпированных должностных лиц и контрабандистов.

Исследование: Исследовательские задачи выполняются в неописанных районах галактики. Открытие нового варп маршрута, установление местоположения причудливого звёздного феномена, или запись прохождения через особо опасное поле астероидов – всё это примеры Исследовательских заданий.

Торговля: Торговые задачи связаны с экономикой. Спрос и предложение, предоставление услуг и товаров, которые никто другой не может или не хочет предоставлять, или убеждение аборигенов полярного региона в необходимости приобретения крио-убежища – всё подобное входит в эту категорию.

Вера: Задачи веры сфокусированы на религии. Распространённые веры Министорума, возведение массивного идола, которому будут поклоняться дикие племена или служение интересам радикальной секты – вот примеры этой темы.

Установление предприятия

Предприятие может возникнуть в связи с действиями Исследователей, или быть установлено МИ. Например, ПИ могут решить, что хотят увеличить благосостояние своей династии и, в результате, решают найти в пространстве Коронус миры, на которых можно добывать полезные ископаемые. Затем, это желание побуждает МИ создать Предприятие, которое поможет Исследователям реализовать свои амбиции. Аналогично, МИ может прийти в голову сюжет, вращающийся вокруг Холодной Торговли между Пространством и сектором Каликсида, и он решит создать Предприятие, которое затем будет представлено ПИ во время игры. Когда зерно Предприятия посеяно, МИ, используя элементы и руководства, представленные в разделе, может взрастить его. Используйте следующий контрольный лист при воплощении идеи в Предприятие.

- **Определить размер Предприятия (Малое, Крупное или Великое)**: На этом этапе, МИ решает, сколько времени займёт Предприятие, насколько сложным оно будет, и какую награду принесёт.
- **Установить все требования, включая товары, союзников или миры**: Требования должны отражать необходимый минимум, который понадобится Исследователям для того, чтобы начать Предприятие.
- **Разделить Предприятие на задачи**: Большинство Предприятий по своей природе распадаются на равные части, однако МИ может захотеть выделить некоторые особые части Предприятия как особо тяжёлые.
- **Подсчитать Очки Достижения**: Они могут быть основаны на размере Предприятия, или быть установлены МИ. Эти очки затем распределяются между задания либо в равной пропорции, или на основании важности задания.
- **Приписать подходящие темы задачам Предприятия**: Это поможет задать тон Предприятию и его частям и даст достаточное представление о том, какой подход придётся применить Исследователям.

Проведение предприятий

У МИ есть два способа проведения Предприятия: либо оно проходит на первом плане как полноценное приключение, либо на заднем плане как часть работы династии Исследователей, в ходе которой НИП берут на себя большую часть работы по беготне и поднятию тяжестей.

Предприятия, проводимые на основном плане, во многом похожи на приключения любого другого рода, они вовлекают Исследователей в действие и требуют от них принимать решения по мере того, как перед ними встают испытания. Потому, эти Предприятия могут быть использованы в качестве приключений и сосредотачиваться вокруг ПИ (подробнее о создании и проведении приключений в **Rogue Trader** смотри в **Главе X: Мастер Игры**).

В отличие от них, Предприятия, проводимые на заднем плане, появляются во время простоя: в начале или конце игровой сессии, либо между приключениями Исследователей. Эти виды начинаний осуществляются НИП, союзниками и безличными легионами слуг династии ПИ, и лишь в малой степени регулируются самими игроками. В качестве общего правила, Предприятия, ведомые подчиненными всегда будут сомнительней – факт, который Исследователям стоит выучить по мере своего восхождения к славе. Они также должны занимать больше времени и быть менее прибыльными, чем те, к которым Исследователи приложили руку лично – в конце концов, если хочешь, чтобы дело было сделано хорошо...

В независимости от того, как МИ решает

проводить Предприятие, ему следует помнить о том, что это инструмент, предназначенный для того, чтобы помочь ему уловить масштаб и величие того, что значит быть вольным торговцем и участвовать в решении судеб миров. Это не должно заменять собственные сюжеты МИ и собственный стиль игры ПИ. По этой причине, каждой группе следует решить, как они хотят использовать Предприятия.

Разрешение предприятий

Предприятие завершается, когда, Исследователи, получив достаточное число Очков Достижения, разрешили каждую из его задач. Избыток Очков Достижения, полученный в одном задании, переносится в следующее. Возможно, что Исследователи по той или иной причине не смогут завершить задание в рамках Предприятия: возможно, колония, которую они должны были защитить, разрушена или партия редкого груза затерялась в варпе. В таких случаях МИ может позволить Исследователям завершить Предприятие, получив достаточное число Очков Достижения при выполнении оставшихся заданий. Можно представить, что, использовав новые источники дохода или изменив направление атаки, они перенаправили свои усилия и приспособились к меняющейся ситуации.

В конце предприятия возможна ситуация, когда Исследователи получили больше Очков Достижения, чем было нужно. В этом случае, избыточные Очки Достижения могут быть обращены в Прибыль. За каждые полные 100 Очков Достижения, что они набрали сверх того числа, что необходимо для завершения Предприятия, они получают дополнительно +1 к Фактору Прибыли.

Распространённые предприятия

Хотя в действительности ни одно Предприятие нельзя назвать распространённым – учитывая масштабы и силы, которые находятся под началом Исследователей – есть ряд начинаний и инициатив, к которым зачастую тяготеют вольные торговцы. Типы подобных Предприятий, требования к ним, также как и ряд конкретных Предприятий, связанных с ними, представлены здесь для того, что МИ мог либо вдохновиться этими примерами, либо их использовать.

Основать имперскую колонию

Вольный торговец может обеспечить то, что другие не могут: проход в Звёзды Гало. Случайных пассажиров найти легко, но Предприятие требует множества разнообразных усилий. Вольному торговцу понадобятся подходящий для колонизации мир, связи с охотниками, исследователями, подписанные паломнические договора с сектами Имперского Культа и соглашения с Великими Домами.

Примеры Требований:

- Подходящий мир
- Предварительные изыскания с целью подтверждения возможности заселения
- Жилые сооружения колонии
- Атмосферные машины и другие защитные устройства
- Связующий договор с Культом Машины по снабжению колонии техникой
- Партнёрство с высокими должностными лицами сектора Каликсида, например, с главами Министорума или Великим Домом, желающими установить колонию в свою честь.
- Организация посредников и маклеров, для взимания тронов за проезд с будущих колонистов и заключения одноразовых транспортных контрактов с Имперскими организациями.

Первая Колония Благодати

Крупное Предприятие, Фактор Прибыли +4

Леди Аспиция Хорда использовала свои связи с Холодной Гильдией и другими тёмными организациями с целью организации перевозки на основывающийся мир Благодать состоятельных лиц, скрывающихся от имперского правосудия. Беглецы сами оплатили строительство укрепленных дворцовых сооружений в колонии, в то время как Хорда, используя ряд неблаговидных источников, предоставила рабов. Она извлекла большую прибыль, пока жаждущие добычи орки не опустошили Благодать.

Задача 1: Удостовериться, что Благодать подходит для колонизации

Темы: Исследование

Исследователи и эксперты должны спуститься на поверхность и проверить наличие признаков токсинов, заразы и нечистого присутствия. Кто знает, что может оказаться упущено, если отправить наёмников выполнять это задания без наблюдения.

Задача 2: Установить контроль над Холодной Гильдией

Темы: Преступность, Торговля

Полагаясь на уважение или на страх перед последствиями, необходимо заставить представителей Холодной Гильдии, яростно отстаивающих свою независимость, склониться перед волей вольного торговца.

Задача 3: Очистить ближайшие пустоты от пиратского отребья

Темы: Исследование, Война

Основывающийся мир никогда не будет в безопасности, пока в пространстве его системы безнаказанно бродят разбойники из Беззакония. Необходимо найти их корабли и заставить предводителей бояться присутствия вольного торговца.

Вторая Колония Благодати

Малое предприятие, Фактор Прибыли +2

В какой-то момент руины на Благодати привлекли внимание другого вольного торговца, собирающегося повысить Фактор Прибыли за счет основания праведной колонии во имя Бога-Императора.

Задача 1: Сокрушить диких орков, наводнивших руины

Темы: Война

Имперские руины на Благодати кишат племенами диких орков, брошенными семенами минувших битв. Необходимо очистить этот мир от их присутствия, а земля, куда упадут их споры, должна быть выжжена.

Задача 2: Создать альянс с культом Министорума

Темы: Вера

Вольный торговец должен заполучить союзников и достаточно преуспеть в переговорах, чтобы Друзийцы или Витрийцы поддержали его начинания, открыли свою казну и убедили своих последователей отправиться в паломничество в этот новый мир.

Задача 3: Собрать орду пилигримов

Темы: Вера, Торговля

Из верующих Порта-Странствие и Поступи вольный торговец должен собрать орду пилигримов, которая наполнит обширные трюмы молитвой, а также найти экклезиархов, которые её поведут. Он также должен убедить паломников распахнуть свои кошели в оплату проезда, доставить их на Благодать и поселить в новых колониальных жилищах и храмах..

Эксплуатация ресурсного мира

На мирах, не нанесённых на карту, можно встретить странных ксено-зверей, редкие минералы, драгоценные камни и сотни других природных богатств. Для разработки этих ресурсов, вольный торговец должен спустить с орбиты рабочих и оборудование, а затем вернуться и забрать с собой добытое. Необходимо установить связи с коммерсантами и торговыми домами Друзовой марки, чтобы установить лучшую цену на материалы, отправляемые в цивилизацию.

Примерные Требования:

- Ресурсный мир
- Исследовательские экспедиции широкого профиля, снаряженные с целью идентификации и классификации ресурсов
- Шахтерское снаряжение, очистители, макрокомбайны, охотничьи базы или другое ресурсно-добывающее оборудование.
- Вместительные транспорты для доставки материалов на орбиту.
- Связующий контракт с Культом Машины для поддержки необходимой техники
- Группа рабочих и специалистов
- Малая организация брокеров и писцов, для регуляции потока ресурсов
- Безопасные хранилища в Порте-Странствие
- Торговые соглашения, заключенные с дельцами и влиятельными торговыми домами Друзовой марки или торговый альянс со значительной организацией, такой как Культ Машины с мира-кузни, Великий Дом или Департаменто Мунитурум

Организовать торговлю зверьми с неизведанного мира Твалд IV

Крупное предприятие, Фактор Прибыли +3

Имперские цирки и Магосы-ксенобиологи из Культа Машины всегда жаждут новых ксено-зверей. Сейчас миры смерти Бернскор и Спасение Валсетти известны, если даже не полностью каталогизированы. Если нужно извлечь большую прибыль, на неисследованных мирах Пространства Коронус можно найти новые и неизвестные ужасы.

Задача 1: Обнаружить Твалд IV и каталогизировать его жутчайшие кошмары

Темы: Исследование

Лишь одиножды упомянутый в записях Парсимия Девьена и нигде более, этот жуткий и пользующийся дурной славой мир смерти затерян где-то в пустоте. Поэтому, для изучения отвратительных и смертельно опасных ксеносов и определения того, с каких регионов и видов можно извлечь наибольшую выгоду, туда необходимо доставить опытных в торговле зверьми исследователей, агентов и охотников.

Задача 2: Заполучить могущественных союзников в деле торговли зверьми

Темы: Преступность, Торговля

В Друзовой марке торговля зверьми преступна в той же степени, в которой и легальна. Чёрные рынки и запрещенные разновидности ксеносов – это область, которая приносит самый большой доход, но и чревата самым большим риском. Прибыль требует заключения союзов по обе стороны Имперского правосудия с фигурами влиятельными и, возможно, опасными, но способными предоставить вознаграждение на том уровне, который желает вольный торговец: имперские губернаторы, архи-магосы, криминальные бароны с Касбаллики и другие.

Задача 3: Собрать Жуткие Стада

Темы: Исследование, Война

Миссия вольного торговца, сопровождаемая множеством охотников и других военных и защищенная имперскими техно-устройствами, должна устроить массовое истребление и отлов ужасных зверей, с целью доверху заполнить ими обширные трюмы. Затем, необходимо воздвигнуть базы для будущих экспедиций и, доставив результаты великой охоты назад в имперское пространство, тем самым извлечь прибыль.

Принять участие в торговле нефием с Дыхания Люцина

Малое Предприятие, Фактор Прибыли +2

Династия Винтерскейл в течение веков получала прибыль с чистого нефиума, найденного на замерзшем ресурсном мире Дыхание Люцина, используя его для получения услуг со стороны архи-магосов мира-кузницы. Обширные очистители, буровая техника и наливные лифтеры с давних лет разоряют Дыхание Люцина, и десятки тысяч крепостных и рабов трудятся на ныне активных объектах. Но у нового вольного торговца всё ещё остаётся возможность силой оружия основать зону переработки.

Задача 1: Заявить о себе и очистить зону

Темы: Война

Очистить новый нефиеперегонный участок у карстовой воронки от оледеневших следов боя и сжечь нападающие войска рабов Винтерскейла и Хорды, с целью показать то, что этот вольный торговец здесь всерьёз и надолго.

Задача 2: Укротить люцинских ксеносов

Темы: Преступность, Торговля

Заставить племена с Люцина работать в холодном газе, смешанном со снегом вне имперских сооружений – это великое достижение, которое теперь, теперь, когда вольные торговцы борются за его богатства с такой выдающейся жестокостью, необходимо для успеха на Дыхании Люцина. Необходимо вырвать секреты их рабства у слуг других вольных торговцев, и создать группу ксено-дрессировщиков.

Задача 3: Бросить вызов соперничающим вольным торговцам

Темы: Война, Торговля

Если не установить отношения партнерства, владычества, уважения или страха, то новые сооружения достаточно скоро будут уничтожены пустотными кораблями леди Аспиции Хорды или лорда-капитана Каллигоса Винтерскейла. Вольный торговец должен найти этих соперников и привести дела к лучшему результату.

Установить Холодный Промысел на мёртвых мирах ксеносов

«Холодным Промыслом» называют черный рынок ксено-материалов, большая часть которых незаконна, несмотря на условия Торгового Патента вольного торговца. Ксено-артефакты более редки, чем обычные ресурсы, но торговля ими внутри Империума также более опасна. Вольный торговец должен предпринимать осторожные шаги по развитию безопасной сети связей с контрабандистами и криминальными баронами Холодного Промысла, а также с богатыми коллекционерам и ксено-знатоками.

Примерные требования:

- Миры ксеносов, как правило, давно мёртвые
- Первичные археологические раскопки и сторонняя экспертиза для определения потенциально ценных артефактов
- Сооружения базы и исследовательская техника
- Несколько орбитальных шаттлов
- Связующий контракт с Культом Машины для поддержания необходимой технологической базы
- Хорошо-экипированная группа исследователей и знатоков
- Безопасные отношения с несколькими высокопоставленными и влиятельными коллекционерами или знатоками ксено работ, или разнообразными контрабандистами Холодного Промыла и коллекционерами запрещенного.

Холодный Промысел с разрушенной Синериды Малификум

Великое Предприятие, Фактор Прибыли +5

В пятом веке M41, Баластус Ирем организовал фантастически прибыльный Холодный Промысел отвратительными артефактами, добытыми в циклопических руинах мёртвых миров Синериды Малификум. В результате этого предприятия его казна необычайно пополнилась. Немногое известно о союзниках Балустуса Ирема, его торговых партнерах, путешествиях и археологических раскопках, так как силы Ордо Ксенос стерли наследие Иремов и все их работы в 443.M41, по подозрению в самой жуткой ереси.

Задача 1: Обустроить подходящие места археологических раскопок

Темы: Исследование

Руины на мирах Синериды Малификум настолько стары и обширны, что превратились в горы и долины. С орбиты виднеются места прошлых раскопок, некоторые из которых были разрушены неизвестными нападениями. Необходимо создать новые места раскопок и выпустить на эти жуткие миры орду исследователей и знатоков, чтобы они нашли наиболее многообещающие локации для новых открытий. Необходимо обойти или преодолеть опасности и сверхъестественные ужасы прошлого древних ксеносов, с которыми столкнулись прошлые экспедиции. Можно ожидать появления эльдар, которые попытаться предупредить, убить или запугать исследователей.

Задача 2: Создать сеть богатых клиентов Холодного Промысла

Темы: Криминал, Торговля

Даже для вольного торговца участие в Холодном промысле сопряжено со значительным риском. К потенциальным покупателям, обладающим огромным богатством и влиянием, необходимо подступаться осторожно, чтобы имперские власти не услышали о подобной деятельности и чтобы не вмешались загадочные преступные силы Друзовой марки. В этом опасном криминальном мире есть проводники, как например представители Касбаллики из Поступи, но даже до них трудно добраться.

Задача 3: Победить коварных эльдар

Темы: Война

У эльдар есть свой непонятный интерес в мёртвых мирах Синериды Малификум – известно, что на своих кораблях-призраках они нападают на вольных торговцев, раскапывающих гробницы ксеносов в поисках артефактов и странных знаков. Когда эльдар появятся, их необходимо отбросить силой.

Холодный Промысел минералами Эгарианского Доминиона

Крупное Предприятие, Фактор Прибыли +3

Странные руины улья на пустынных Эгарианских мирах сделаны из необычного материала, который, если его предоставить правильным организациям, может принести значительное богатство. Иногда в пустых, разрушенных ветром сооружениях можно найти артефакты, и эти редкие предметы могут оказаться ещё более прибыльными. Ряд вольных торговцев участвовали в Эгарианском Холодном промысле в течении веков, достаточный срок, чтобы на границе имперского общества возникли постоянные покупатели и традиции.

Задача 1: Установить варп-маршрут к Эгарианским Мирам

Темы: Исследование

Меняющийся варп Владений Винтерскейла и упорная скрытность тех, кто терзает миры ксеносов, делает навигацию в Эгарианском Доминионе сомнительным проектом. Необходимо проложить маршрут через опасности эмпирей Пространства и странные варп-феномены, окружающие Эгарианские звёзды. В тех пустотах существуют скверные течения, о которых немногие вольные торговцы готовы говорить, и некоторые пустотоплаватели считают, что они населены призраками.

Задача 2: Создать сеть богатых клиентов Холодного Промысла

Темы: Криминал, Торговля

На данный момент торговля Эгарианскими материалами считается попадающей под полномочия, даваемые Торговым Патентом, и оттого риск, сопутствующей ей, гораздо ниже, чем при продаже других ксено-артефактов. Всё же, немногие потенциальные покупатели стоят на правильной стороне имперской власти. Зачастую, для получения вожделенной прибыли, вольному торговцу придётся заключать нежелательные торговые соглашения с Касбалликой.

Задача 3: Найти ценности в руинах улья

Темы: Исследование

Миссия вольного торговца, ведомая редкими знатоками Эгарианского знания, должна проникнуть в руины ульев или даже развоторить их в поиске осколков, таблиц и артефактов, ценимых в Холодном промысле. Это опасная работа, в ходе которой исследователи рискуют навеки затеряться в рушащихся лабиринтах улья или быть раздавленными или разрезанными на куски падающими обломками. Прошлые экспедиции безвозвратно пропали

на этих мирах, оставив позади лишь пустынные лагеря, и никто не знает, что случилось с такими несчастными душами. Без сомнения – что-то охотиться за теми, кто пришел сюда...

Проложить торговый маршрут

Проложить надёжную тропу через переменчивый варп, это только первая часть основания торгового маршрута. Необходимо идентифицировать ценные товары, что обычно требует местных знаний, а торговля сопровождаться соглашениями, заключёнными с правителями, торговцами и юристами – и этот процесс может быть затратным. Сложность Предприятия зависит от того, чем торгуют, уровнем конкуренции со стороны других торговцев и условиями соглашений: не один властитель не будет стоять в стороне, в то время как вольные торговцы зарабатывают себе состояние. Так или иначе, всегда следует ожидать серьёзных издержек.

Примерные требования:

- Два или более человеческих мира,
- Установленные варп-маршруты между мирами
- Соглашения о торговле, заключённые с лидерами каждого из миров
- Скромная организация маклеров и посредников на каждом из миров
- Малая организация брокеров и писцов
- Охраняемые складские помещения на каждом из миров
- Соглашение о партнерстве с крупной организацией, такой как Великий Дом или Муниториум, которые извлекут прибыль с этой торговли

Проложить маршрут по торговле макроорудиями с Зейта

Великое Предприятие, Фактор Прибыли +5

Со временем, Жонкин Саул – или возможно другой вольный торговец – установит выгодный торговый маршрут к Языческим Звёздам. Возможно, этот маршрут будет включать военную промышленность Зейта, производящую огромные макро-орудия по схемам, неизвестным в секторе Каликсида. Однако пока что Саул только начал находить союзников среди язычников этого мира. Это деликатный процесс, так как появление чужаков взбудоражило культуру язычников.

Задача 1: Проложить варп-маршрут к Зейту

Темы: Исследование

Длительные путешествия через бурлящий варп пространства Коронус – это жуткая перспектива, а Звёзды Язычников расположены вдали от Поступи, и даже от более известных миров Владений Винтерскейла. Тем не менее, маршрут должен быть проложен, а миры, на которых можно остановиться по пути, как и потенциальные угрозы, должны быть изучены. Это коварные, неизведанные пустоты, и в них может появиться всё что угодно и начать угрожать исследовательскому флоту.

Задача 2: Получить союзников среди сил Зейта

Темы: Вера, Военное, Торговля

Получение доверия любой из фракций Зейта – это великое испытание. Их мир взбудоражен, транспорты-ульи поднимаются друг против друга, а старый образ жизни разваливается на части. Возможно, стоящим делом будет оказать поддержку проигрывающей фракции, создать фанатиков Имперской Веры среди забытых Зейтян, ударить по вражескому транспорту-улью или низвергнуть ненавистную организацию.

Задача 3: Помочь зейтянам в борьбе с орками

Темы: Война

Для заключения торговых соглашений, необходимо исполнить важное дело: отомстить зеленокожим демонам, пришедшим с неба – ужасным оркам. Союзники зейтяне хотят сопровождать силы вольного торговца вне Зейта и стать свидетелями, удара нанесенного по орку во имя Серебряного Бога Войны.

Установить гильдейский маршрут от Порта-Странствие к Друзовой Марке

Малое Предприятие, Фактор Прибыли +2

Когда возникает необходимость, вольный торговец может вести себя на манер обычного свободного торговца или капитана хартийца и использовать своё влияние для доставки редкостей со складов Порта-Странствий к бурлящим рынкам ульев Друзовой Марки. Над ним будут насмехаться равные ему, за спиной каждый коммерсант, с которым доведётся работать, будет потешаться над ним, но путь к богатству – это путь к богатству.

Задача 1: Вступить в союз с более могущественным вольными торговцами

Темы: Торговля

Для того, чтобы обеспечить достаточно серьёзный поток редкостей и странных товаров, в том, что касается содействия, вольный торговец должен быть обойти своих конкурентов. Некоторые вольные торговцы неохотно заключают подобные соглашения, либо по причине подозрений, либо по причине неуместного чувства верности идеалам Торгового Патента

Задача 2: Основать рынок мира улья

Темы: Криминал, Торговля

Для этой торговли вольный торговец и его агенты должны спуститься на мир-улей Друзовой Марки и организовать там рынок покупателей и клиентных организаций, которым можно доверять. Миры-ульи – это

отвратительные гнезда нечестных юристов, коварных дворян и гильдийцев, которые, не дрогнув, разорят каждого, кто откроется для нападения. Необходимо превозмочь предательство и нарядных воров и найти тех, кто будет хранить верность, побуждаемый остатками гордости или жадностью.

Задача 3: Защитить репутацию рода

Темы: Война

Необходимо предпринять смелые действия в Порте-Странствие, чтобы удостоверится, что вольный торговец не стал изгоем среди имперского дворянства и высших должностных лиц Порта. Обычная меж-мировая торговля ставит под угрозу доброе имя вольного торговца. Другие вольные торговцы, такие как Жонкин Саул, преодолели начало работы вольного торговца и завоевали уважение – так что это возможно. Здесь возможно использование щедрости, получение благородных союзников честными или грязными средствами и множество других стратегий.

Неудачи

«Поражение слишком часто становится судьбой смелых; вырывать победу из челюстей поражения – вот судьба, которую мы сами себе творим.

— выдержка из «Рассказа холодного торговца»

Там, где есть возможности и слава, будут ловушки и опасности, подстерегающие Исследователей на каждом повороте. И здесь Неудачи поднимают свои уродливые головы. Это сюжетные зацепки и препятствия, которые означают события, вредящие Фактору Прибыли Исследователей. Это махании – во многом как и Предприятия – МИ может использовать для того чтобы изобразить обширные и разнообразные интересы, союзников и влияние династии Исследователей. Они помогают ухватить чувство бурлящей организации с силой, распространяющейся между звёзд. МИ может использовать Неудачи двумя способами: либо как способ отображения события, как созданного персонажами, так и нет, в ходе которого власти и силе династии ПИ наносится вред, или в качестве трудностей, возникающих вокруг Предприятия. В обоих случаях, когда МИ кажется, что Исследователи подвержены риску Неудачи, он может использовать **Таблицу 9-41: Неудачи** для определения множества угроз, с которыми сталкивается династия.

Если Неудача происходит, вне зависимости от своего размера, МИ должен совершить бросок по **таблице 9-42**: **Детали Неудач** и найти причину проблемы. Или же, МИ может самостоятельно решить, происходит ли Неудача и выбрать её детали для того, чтобы отразить свой собственный сюжет и приключения.

Цена неудач

Как только случается Неудача, Фактор Прибыли снижается на число, указанное в **Таблице 9-41: Неудачи**. Чем хуже Неудача, тем больше потеря Фактора Прибыли. Однако если персонажи быстро среагировали и преодолели Неудачу, часть потери может быть восстановлена – так что для Мастера Игры важно записывать число Очков Прибыли, которое было потеряно во время каждой новой Неудачи.

Преодоление неудач

Когда происходит Неудача, перед Исследователями встает выбор: они могут разобраться с ней или проигнорировать ее. Игнорирование Неудачи означает, что Фактор Прибыли перманентно сокращается на какое-то число, и по решению МИ, могут быть и другие последствия, такие как чума, которой позволили безудержно распространяться, силы, собравшейся против Исследователей или миры, постепенно скатывающиеся в хаос. Если Исследователи хотят разобраться с Неудачей, им придётся выделить время и ресурсы на борьбу с ней, возможно за счет текущих Предприятий или миссий. На усмотрение МИ остаётся то, действовали ли они достаточно быстро и убедительно для преодоления Неудачи. Если у них удалось, тогда ему следует позволить им восстановить весь Фактор Прибыли, потерянный в ходе Неудачи.

Таблица 9-41: Неудачи

1к100	Результат	Потеря Фактора Прибыли
01-49	Улыбка судьбы: неудачи нет	—
50-65	Досадная Неудача	1
66-90	Мрачная Неудача	2
90-00	Бедственная Неудача	1d5

Таблица 9-25: Детали Неудач

1к100	Детали Неудач
01–05	Наделённые своими руководителями полномочиями ещё немного пососать кровь вольного торговца во имя Бога-Императора, десятинные клерки Администратума стекаются для оценки его имущества.
06–10	Офицеры Департментно Мунитorум получили доказательство того, что вольный торговец разворовывал военное имущество из их хранилищ в Порта-Странствие и давят на него всей силой имперского закона. Свидетельство конечно ложное, но чья мотивация стоит за этим произволом?
11–15	Ошибка в учете казну: гроссбух ошибся и троны оказались потеряны. Это небрежная случайность или скрытое хищение?
16–20	Настал жуткий мор, и малейшей угрозы достаточно для карантина и паники. Даже места, незатронутые им страдают от разрушений, причинённых далеким мирам.
21–25	Несчастный случай подкосил многих умелых наймитов, и лишь немногие, обладающие редкими талантами, остались на важных местах. Это действительно случайность, не правда ли?
26–30	Порча завладела одними из подопечных вольного торговца: культисты Темных Богов, своенравный Имперский Культ, или непокорное Корабельное Братство действуют, распространяя труды и создавая проблемы.
31–35	Фанатики среди подопечных вольного торговца подмывают рабочих на паломничество к мирам Друзовой Марки. Работа ослабляется, и слуги утекают или пишут петицию вольному торговцу, прося предоставить им увольнение ради паломничества.
36–40	Амбициозный магос жаждет нового соглашения о технических-ритуалах и молитве, гораздо более полезное для казны Культа Машины.
41–45	Великая Сборка Милости Омниссии созывается архимагосом, и все техноадепты, присягнувшие вольному торговцу, всё чаще уходят – Машинный культ дистанцируется от того, что магосы воспринимают как обыденные обязательства по сделкам и перед имперскими собратьями.
46–50	Рынок суб-сектора входит в один из печальных периодов кризиса, потерь и заламывания рук. Торговые дома страдают и урезают свои предприятия.
51–55	Приказ о новом торговом законе пришел в Друзову марку с Сцинтиллы и его сопровождает ужасное возмущение. Многие важные гильдийцы разорены или вынуждены изменить направление торговли, а многие соглашения теперь бесполезны.
56–60	Пираты из Беззакония, которые, как думалось, разбиты и рассеяны, нанесли удар по доходам вольного торговца, нападая на корабли и совершая набеги на ресурсные миры.
61–65	Безжалостные орки появились, чтобы украсть или разрушить вложения вольного торговца в пространстве Коронус.
66–70	Руководители крупной имперской организации из Каликсиды неожиданно начинают проявлять гораздо меньше уважения к вольным торговцам. Такая перемена отношения распространится вниз на более широкие Имперские классы, если это не остановить.
71–75	Вольный торговец подозревается в приверженности к одному из неподобающих имперских культов Поступи, и это ставит его вне цивилизованного имперского общества Порта-Странствие и в Друзовой Марки.
76–80	Влиятельный аристократ или могущественный Имперский иерарх решает опорочить вольного торговца и все его лизоблюды следуют этому указанию. Если его не остановить, то это неуважение распространится вниз на более широкие Имперские классы.
81–85	Поговаривают, что вольный торговец умер. Адепты Администратума теперь предпринимают медленные и неумолимые шаги к аннулированию его Торгового Патента.
86–90	Адептус Арбитрес нашли, или им были предоставлены свидетельства того, что среди наймитов вольного торговца разжигается восстание. Лорд, которого считают держащим непокорных поданных, теряет уважение в глазах равных себе.
91–95	Ненависть соперников к вольному торговцу становится широко известной и многие менее значимые фигуры предпочтут не принимать ни одну сторону, пока существует такая вражда. Теперь соперник начал открыто наносить удары по вложениям вольного торговца.
96–100	Вольного Торговеца неожиданно и необъяснимо посещают представители высших кругов Инквизиции – событие, которое гарантировано повредит его перспективам, когда об этом пойдет толк.

X

The Game Master

Тёмная граница

•

Взаимодействие

•

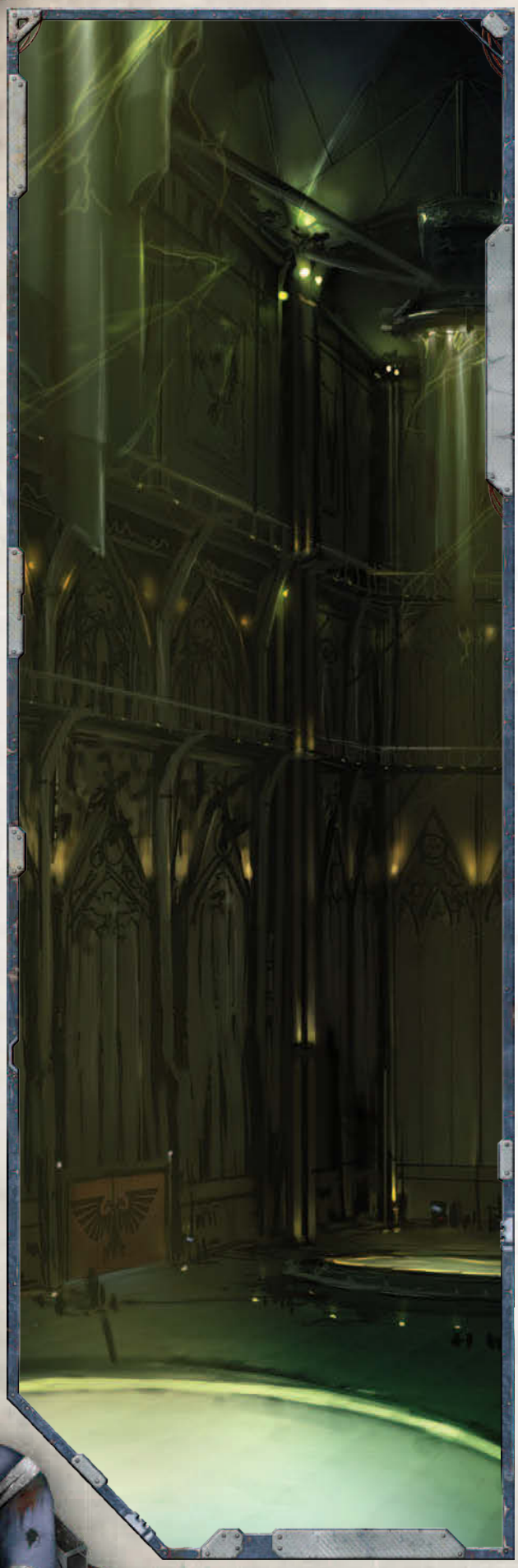
Страх и Адские Муки

•

Сумасшествие

•

Порча



Глава X: Мастер Игры

«У корабля только один хозяин и он владыка на борту корабля, и лишь перед Богом-Императором он второй».

– Первая строка стриктур Навис Нобилите

Вселенная **Warhammer 40 000** – тёмное и смертельно опасное место, наполненное чудесами и ужасами, что лежат за пределом человеческого воображения. Это мир жестоких и ужасных противоположностей, в котором среди непроторенной, вечной пустоты борется человечество под холодным светом безразличных звёзд. Лишь отважным, мужественным и благословенным даровано право бороздить необъятные просторы, раскинувшиеся между мирами Империума, и сам Император вверил им наказ раздвигать границы Его царствия и приносить в Его владение блага и богатства. В **Rogue Trader**, игроки возложат на себя эту почётную ношу в качестве отчаянных исследователей и торговцев, срывающих вуаль тьмы, что окутывает Империум. А направит их Мастер Игры, прядущий мир вокруг и создающий тем самым удачные случайности, препятствия и памятные приключения.

Роль Мастера Игры

Как и во многих ролевых играх, в **Rogue Trader** одному из игроков предстоит взять на себя роль Мастера Игры (МИ). Эта роль жизненно важна, так как на МИ ложиться создание, поддержание и описание мира, в котором будут жить персонажи игроков (ПИ). Установить место действия, направить сюжет и решить исход действий игроков – вот задачи МИ. Во многом он схож с режиссером фильма, создающим сцену и рассказывающим игрокам (которые схожи с исполнителями главных ролей), где они находятся и что делают. Однако, в отличие от фильма, ролевая игра – это общее дело игроков и Мастера Игры, и в то время как МИ определяет фон, на плечи игроков ложится необходимость решить, какими будут действия их персонажей.

И именно в этом проявляется другая ключевая роль МИ. В дополнение к своим задачам в качестве режиссера и рассказчика игры, он также является и судьей. Будучи игрой, **Rogue Trader** использует правила, позволяющие оценить действия ПИ и определить успех во многих их начинаниях. МИ помогает решить, где и когда используются эти правила, а также то, как их

интерпретировать, гарантируя тем самым то, что игра идет настолько гладко, насколько это возможно. Однако, работа Мастера Игры состоит и в том, чтобы быть честным и беспристрастным, как и положенному любому рефери, и быть уверенным в том, что все участники хорошо проводят время.

Наконец, поскольку МИ определяет обстановку и описывает действие, это также приводит к созданию им истории или сюжета, по которому следуют игроки. В ролевых играх эти сюжеты зовутся приключениями или сценариями. Всё что игроки знают или хотят узнать об окружающем мире, описывается МИ, которому также предстоит отыгрывать других обитателей вселенной – от самого низкопоставленного трюмного рабочего до самого могущественного планетарного губернатора, – решая, как они реагируют на ПИ и их действия в ходе приключения.

Хотя на первый взгляд МИ предстоит намного больше работы, чем игрокам, его роль может быть одной из самых приятных, так как он получает удовлетворение от того, что приносит игрокам удовольствие и видит, как воплощаются его истории.

Основы

Так как роль МИ состоит в том, чтобы оформлять и вести историю, он должен быть лучше подготовленным, чем другие игроки. До того как МИ примет на себя мантию ведущего игры, он должен учесть три ключевые вещи.

Знай правила

Важно, чтобы МИ знал правила лучше, или как минимум на том же уровне, что и другие игроки. Это значит, что перед тем как проводить свою первую игру, МИ должен прочитать как можно больше из этой книги. Особое значение имеет **Глава IX: Игровой Процесс**, так как в нем содержится основная игровая механика, являющаяся фундаментом её проведения. Знание этих правил также важно для МИ, так как от него будет требоваться выносить суждения и разрешать споры в отношении действий ПИ. Правила предназначены для того, чтобы помогать Мастеру Игру в этом деле.

Знай сюжет

В ролевой игре игроки и их персонажи – герои, противостоящие тёмной и зловещей вселенной 41-го тысячелетия. Однако, именно Мастер Игры создаёт сюжет, по которому они проследуют, и управляет врагами и негодяями, которых им предстоит встретить. Игра – это совместный процесс, и МИ не рассказывает игрокам всё что происходит, а скорее создаёт для них сцены и реагирует на их действия. Это значит, что МИ нет нужды знать каждую деталь сценария – но, как минимум, ему должно быть известно, где он начнётся и куда направляется.

Выбирая МИ

При организации игры в **Rogue Trader**, необходимо назначить одного игрока на роль МИ. Будет хорошо, если МИ сможет вызвать добровольцем на эту работу, так как игра пройдёт лучше, если ведущий её человек будет заинтересован в том, что он делает. Обычно, однако, Мастер Игры выбирается до того, как игроки соберутся на первую сессию. Роль МИ обычно берёт на себя тот, кто в первую очередь организовал игру – возможно, также человек, который приобрёл эту книгу.

Распространённой практикой также является то, что со временем несколько игроков группы могут принять на себя роль МИ, разделяя работу и создавая собственные приключения. Это даёт игрокам возможность создавать собственные истории и может оказаться очень полезным, так как командная работа МИ приводит к сюжетам и компаниям с большей глубиной и проработкой.

Делегируя игрокам

Почти нет сомнений, что когда дело доходит до ведения ролевой игры, МИ достаётся львиная доля работы. Однако нет нужды в том, чтобы он делал её всю при организации приключения и сборе всех компонентов успешной игры. На этом этапе некоторые из игроков также могут внести свою лепту, например, принося миниатюры, кости, карандаши и бумагу, или же закуску.

Важнейший вклад, который может быть внесен игроком в игру, это помощь МИ в дополнении деталей и глубины к его миру. Например, вместо того, чтобы МИ прорабатывал детали мрачного мира-улья Цести Грос, из которого происходит один из игроков, он может попросить игрока написать о нем некоторые подробности. Это значит, что игрок дополняет мир и у МИ появляются несколько дополнительных деталей, которые он сможет добавить в дальнейшие игры. Задачи такого рода обычно нравятся игрокам и позволяют им создавать фоновые детали. Задача МИ становится легче, а приключения игроков – богаче.

Сюжет может быть прост, как, например, доставка редкого груза корвенской плотеткани к миру-святыне Фасилике минуя капитана-предателя из имперского флота, или сложен, как подрыв репутации каждого из губернаторов Семи Систем с целью дестабилизации целого региона и, тем самым, создания рынка дешёвого вооружения из иных миров. Как правило, более подробный сюжет делает жизнь МИ в игре легче, так как

ему приходиться принимать меньше сиюминутных решений и может ввести игру с нужным темпом. Простую или сложную, какую бы работу МИ не провел до игры, она почти никогда не оказывается впустую.

Мастера Игры также могут извлечь пользу из заранее созданных и опубликованных приключений, как например то, что разобрано в **Главе XV: В Пасть**. Преимущество такого рода сценариев в том, что большая часть работы МИ уже сделана, и можно сразу приступать к игре.

Будь готов

Зачастую на МИ ложится задача удостовериться, что у группы есть доступ ко всему тому дополнительному (помимо этой книги), что может понадобиться для игры. Обычно это включает набор костей, какую-то бумагу и карандаши и, возможно, фигурки, которые понадобятся, чтобы отыграть бои. Некоторые МИ также предпочитают сохранять игровых персонажей между игровыми сессиями, чтобы создавать для них длительные хроники...

Список основных вещей, необходимых для ролевой игры, представлен на странице 8.

Тёмная граница: оживая мир

«Капитаны рассказывают о опасностях пространства, ужасах Звезд Гало и опасностях, что расположились на самом краю самой галактики. Конечно, страх человека перед пустотой существовал задолго до того, как у него появилась возможность бороздить ее».

– Зигир Гит, капитан *Гелоиского Странника*

Rogue Trader – игра, посвященная приключениям, исследованиям и славе на тёмном фоне 41го тысячелетия. Будучи членами экипажа звездолёта вольного торговца, игроки суть поразительно могущественные личности, чьи удел и сила лежат далеко за пределами того, что доступно большинству простых граждан. Им предоставлен шанс сделать себе имя среди звёзд, раздвинуть пределы владений Императора и при этом извлечь для себя значительную прибыль. Если им будет сопутствовать успех, то перед ними откроется возможность добиться большего, чем просто богатства – они смогут заявить свои права на целые миры и даже получить влияние на системы и сектора. Вольный торговец с удачей, отвагой и амбициями может стремиться почти что к чему угодно.

Одна из задач Мастера Игры состоит в том, чтобы оживлять эту вселенную перед игроками и предоставлять им возможность реализовать мечты и амбиции своих персонажей. Частью достижения этого и тем, что приносит искру жизни в игру по вольному торговцу это понимание тем, которые делают этот мир уникальным.

Темы в Rogue Trader

Вселенная Warhammer 40 000 и **Rogue Trader**, разворачивающаяся в нем, отличаются от любого другого научно-фантастического мира. Для лучшего привнесения вселенная и переноса её цветов и красок в игру, Мастеру Игры следует быть знакомым с её ключевыми темами. Возможность дополнить ими игру поможет сделать её соответствующей духу 41го тысячелетия – и, в идеале, помочь игрокам сильнее погрузится в роли своих персонажей.

Лицензия на прибыль

Вольные торговцы существуют с одной целью: накопление богатства и силы. Получив разрешения от Администратума самой Святой Терры, они могут свободно путешествовать и искать прибыль как по эту, так и по ту сторону границ Империума. Это даёт им невероятную власть в имперском обществе, так как они стоят над и вне бессчётных масс человечества, живущих и умирающих в оковах класса и долга. Быть вольным торговцем значит жаждать силы и постоянно стремиться преувеличивать богатство и влияние. Когда бесконечная тьма вселенной – то, что предстоит исследовать и использовать, не существует слишком больших амбиций.

Древнее и забытое

Империум – древняя империя, которая тысячелетиями сопротивляется безжалостной и непостоянной вселенной. Он наполнен мистицизмом, страхом, суевериями и выживает благодаря тому, что никогда не смотрит на тени, блуждающие в пустоте. Даже для вольного торговца, бороздящего звёздные просторы на звездолёте, и технология, и пустота окутаны тайной. Он полагается на загадочную и эзотерическую аппаратуру Адептус Механикус, закостенелую технологию, которая едва понимается человеком, но служит ему уже бессчётные века. Таким же образом, лишь немногие карты показывают хотя

бы малую часть Империума и его миров. Те, кто странствуют внутри его границ, должны смотреть в лицо почти столь же многочисленным опасностям, как и те, кто странствуют за его пределами. Даже те, чей путь проходит по устоявшимся маршрутам, не в безопасности. В этом суть жизни вольного торговца.

В неизведанное

В рамках поиска вольным торговцем прибыльных торговых маршрутов, новых рынков и экзотичных товаров, игроки также становятся плодовитыми исследователями. Это делает их уникальной породой в рамках Империума, сообществе, построенном на осуждении знания и ограничении передвижений. Только человек с воистину храброй душой может покинуть родной мир и предпринять полное опасностей путешествие среди звёзд, а для того, чтобы продолжать подобное странствие она должна быть ещё храбрее. Масштабы галактики столь велики, что можно найти целые империи ксеносов, прежде невиданные звёздные феномены и потерянные человеческие миры, спрятавшиеся среди складок Империума или прицепившиеся к его границам. Вот награды, ждущие вольного торговца и его команду в их путешествии в те части пустоты, которые никогда не увидят другие имперские граждане. Говорят, что космическое пространство достаточно велико, чтобы содержать всё, что человеческий разум может вообразить – и кое-что из того, что он не может.

Страх пустоты

У того, что большинство граждан Империума со страхом взирают на ночное небо, пытаясь не задумываться о том, какие ужасы скрываются между звёзд или голодными глазами глядят из кошмара варпа, есть достаточные причины. Те, кто путешествуют по Империуму, очень хорошо знают, что хотя человечество может заявлять, что оно хозяин галактики, чье владычество распространяется на бессчётные миры, они не более чем слабый дрожащий свет, окутанный бесконечностью мрака. Вольные торговцы знают, что в пустоте сокрыто немало угроз – между смертельным холодом вакуума и суровым излучением звёзд есть вещи, которые человек никогда не должен видеть. Конечно, в этом состоят те самые факторы, которые делают из вольных торговцев необычайных людей, так как они отправляются во тьму, и хранит их зачастую одна лишь их отвага.

Что если никто не хочет быть Вольным Торговцем?

Возможно, никто из игроков не захочет играть роль вольного торговца, либо потому что они не хотят брать на себя ответственность, либо потому что их больше интересуют другие карьеры и концепции персонажей. Хотя в том, что игрок контролирует вольного торговца, есть преимущества, это не необходимо, и есть несколько способов это обойти. Например, вольный торговец команды может быть каким-то образом покалечен или недееспособен, но всё ещё сохранять титул, как в случае, если он заключен в стазис на своем мостике или прикован к постели, большую часть времени находясь едва в сознании. В таком случае, командование ложится на плечи одного из игроков, которому придётся интерпретировать желания вольного торговца через всё ещё доступные ему средства коммуникации, какими бы эзотерическими они не были. Либо же, вольный торговец может даже не присутствовать на борту судна игроков, командуя своим флотом и, в то же время, наслаждаясь удобствами какого-то завоеванного мира или редко встречающегося вживую командного корабля.

В любом случае, Мастеру Игры следует быть осторожным и ограниченно использовать влияние вольного торговца, оставляя партии самой принимать большую часть решений.

Как проводить приключение в Rogue Trader

В **Rogue Trader** персонажи являются командой игроков, со средствами и правом на путешествия между имперскими мирами и за их пределы. Это значит, что мастеру игры не составит проблем найти основания для приключения, так как простого путешествия в пустоты, что уже само по себе во многом является приключением. Конечно, МИ всё же необходимо подумать о том, дела какого рода скорее всего придут в голову и соответствующим образом спланировать свои приключения.

Центром большинства приключений **Rogue Trader** станут прибыль и приобретение богатства, хотя они могут также фокусировать на исследовании – обычно с целью основания торговых маршрутов, получения прибыли с местных и так далее. В рамках системы, основанной на исследовании и торговле (приправленной достаточным числом конфликтов, боёв и угроз) существует огромный простор и множество стилей игры, которые предстоит исследовать Мастеру Игры.

Стили Игры

Есть ряд стилей игры, которые представлены в Rogue Trader и сконцентрированы на различных видах приключений, которые мастер игры мог бы захотеть провести. Ни один из этих стилей не является исключительным и, конечно, их можно смешивать и совмещать как того требует разворачивающийся сюжет.

Торговля

Основной концепцией большинства приключений в **Rogue Trader** является торговля. Упрощенно, это перевозка груза из одного места в другое и его продажа с прибылью, после чего, обычно, покупается новый груз и доставляется до нового пункта назначения, повторяя весь процесс. Сценарии, основанные на торговле, предлагают множество возможностей для приключений, ведь вольному торговцу и его команде придётся преодолеть множество опасностей пустоты в эпических путешествиях по всей галактике. Некоторых миров тяжело достигнуть, т.к. они расположены в заражённых пиратами, ксеносами или даже чем-то хуже частях космоса. Но это беспроигрышный вариант, ведь чем труднее добраться до места, тем выше цена перевозки.

Сфокусированные на торговле приключения также имеют преимущество обеспечение удобной мотивацией группу. Не придётся уговаривать их или взывать к их справедливости – им хватит собственной алчности.

Рука об руку с торговлей идёт контрабанда. С таким количеством миров и местных законов в Империуме, существует невероятное изобилие мест, где контрабандисты могут поживиться. Контрабанда также может послужить введение в темнейшую атмосферу и опасности, так как многие запретные товары табуированы не без причины....

Исследование

Империум пугающе огромен, и многие его владения не отмечены на картах и неизвестны. Миры могут быть потеряны тысячелетиями, лишь для того, чтобы оказаться вновь открытыми и возвращенными в лоно света Императора. Аналогично, позабытые ресурсы могут лежать нетронутыми и сокрытыми внутри границ Имперума. Если дерзкие душой смогут найти их, то смогут получить огромные богатства и слава. Многие миры связаны лишь опасными варп-маршрутами, и посетители вынуждены делать огромные крюки, чтобы добраться до них вольный торговец, открывший более короткие или безопасные пути к этим местам, может получить немалую выгоду, требуя долю за их использование.

В дополнение к поиску богатств в неизведанных местах, вольный торговец может также взять поручение на составление карт новых систем, открытия неизвестных ранее варп-маршрутов или даже на поиск пропавших судов. Известно даже, что флота Эксплораторов Адептус Механикус нанимают вольных торговцев время от времени, обычно, чтобы использовать их знание местности.

Изучая сектор Каликсида

Хотя большая часть истории мира Rogue Trader сфокусирована на пространстве Коронус и его диких рубежах, остаются богатые возможности для исследований и приключений в секторе Каликсида. Как и в большинстве просторов Империума, сектор Каликсида сокрыл огромные просторы неизведанной пустоты и места вроде туманности Небула и бездны Асирофа, предлагающих захватывающие и интересные места действий для приключений в Rogue Trader. Присутствие Звезды-Тирана также может стать катализатором для расследования, т.к. вольные торговцы рискнут жизнями и душевным здоровьем, чтобы обобрать мёртвые миры, оставшиеся после её появления.

Большая Игра

Одним из самых захватывающих аспектов **Rogue Trader** состоит в том, что игроки могут стать действительно могущественными личностями с властью и влиянием, охватывающими целый сектора космоса. Даже начав с единственным судном во владении, с пустыми трюмами и, возможно, спорным наследием, они могут достигнуть величия благодаря предпринятым действиям. Обычно это поиск финансирования, присоединения к гильдиям и заискивание перед могущественными чиновниками Империума. Это также подразумевает накопление действительно впечатляющих богатств, растрачиваемых на приобретение наёмников, судов и даже на контроль над целыми мирами.

Но чтобы этот тип игры работал, игроки должны действительно увлечься игрой. Хотя подобный большой размах игры требует куда больше труда от МИ, в действительности вести её будут игроки и амбиции их персонажей. Конечно, когда игроки будут заинтересованы в чем-то большем, чем обычные торговля, исследования и завоевания, это может привести к некоторым по-настоящему запоминающимся и стоящим играм.

Завоевание и Пиратство

Некоторые вольные торговцы менее изысканы в поисках богатства. Вместо налаживания торговых связей с недавно открытыми мирами или перевозки грузов они предпочитают охотиться на имперские и планетарные флоты или начинать полномасштабные планетарные штурмы.

Пиратство и завоевания в лучшем случае рискованные и дорогостоящие предприятия, и они нечасто являются истинным путем к настоящему богатству и силе. Хотя эти темы могут привнести развлечения и волнения, т.к. ИП взрывать и грабить всё на своем пути через пустоту, но им никогда не осуществить власть и возможности, данные им от рождения. Но это не значит, что они не могут использовать эти темы – что жизнь вольного торговца без толики опасности, в конце концов?

Династии вольных торговцев

Вольный торговец и его команда больше, чем просто капитан корабля и его экипаж. Они – благородное наследие, зачастую насчитывающее сотни или даже тысячи лет. Первым вольным торговцам были даны полномочия странствовать меж звёзд и расширять пределы и власть Императора. В награду они могли собирать богатства, обеспечивающие свободу. Персонажи игроков – потомки этих первых вольных торговцев и многих после них. Все ИП, не только Вольный Торговец, будут частью этой династии. Важно, чтобы игроки помнили об этом наследии, чтобы они понимали, что являются чем-то большим, чем рядовой имперский житель – редкими индивидуумами, избранными для величия, обладающими силами изменять судьбу самого Империума. МИ важно помнить об этом разграничении, так как многие люди, с которыми игроки войдут в контакт, будут в курсе их наследия. Это также может стать источником гордыни для игроков, знающих, насколько они выше обычного гражданина, одаренные особыми правами и благословленными привилегированные особой ролью в великом замысле Императора.

Часть этого статуса, разделённого между игроками, также значит, что все они в равной мере важны. Хотя лишь один игрок контролирует вольного торговца, все персонажи игроков играют одинаково важную роль в судьбе его династии. Ради этой цели МИ следует распространить фокус его приключений и интриг на всех персонажей, вместо того, чтобы фокусироваться лишь на вольном торговце.

Роль Экипажа

На судне вольного торговца, как и любом корабле Империума, у всех есть отведённая им роль. Для игроков это значит, что их персонажи будут представлять жизненно важную часть происходящего на корабле. При планировании приключений МИ следует учитывать умения каждого ИП и, если возможно, сделать их полезными во время сессии. Это важно, т.к. каждый игрок должен иметь шанс получить свою долю внимания, когда пригодятся их умения. Кроме того, приключение куда ценнее для игрока, если он чувствуют, что его персонажу был брошен вызов, и потребовалось преодолеть препятствие или два.

НИП как члены экипажа

Древние и могучие корабли Империума часто могут похвастаться тысячами (если не десятками тысяч) членами экипажа. Многие из этих людей бесконечно тяжело трудятся на нижних палубах, поддерживая одну из миллионов загадочных систем и механизмов судна, и хотя их редко удается увидеть, их присутствие жизненно важно для эксплуатации корабля. Игроки, будучи лишь маленькой частью команды судна вольного торговца, не смогут исполнять все роли экипажа. По этой причине МИ имеет смысл создать список наиболее значимых Неигровых Персонажей (НИП), в особенности, если они прочно утвердились на своих местах на судне игроков. Для большинства из них МИ не нужно придумывать имена или описания, кроме как для наиболее важных членов экипажа. Подобные детали могут добавить интригующей глубины и детализации в приключения.

Награды: Мерило Успеха

Почему вольные торговцы идут на такой ужасный риск? Ответ, конечно же, в награде.

Как ролевая игра, **Rogue Trader** подразумевает награждение игроков за выполненные задания, преодоленные препятствия и создание себе репутации среди звёзд. Вознаграждение принимает несколько форм: очки опыта, позволяющие игрокам увеличивать способности и умения их персонажей; наград прибылью, прибавляющихся к богатству команды и игровые награды, что могут привести их к новым званиям, привилегиям и титулам. Выдача вознаграждения выпадает на долю МИ. Представленные здесь рекомендации должны помочь МИ решать, когда и как много выдавать различных типов наград его игрокам.

Если несколько игроков хотят быть Вольными Торговцами?

Rogue Trader основан на идеи, что один игрок берёт на себя роль вольного торговца, а остальные – его доверенных советников, имеющие власть в своей сфере компетенции. Тем не менее, временами несколько игроков желают взять Карьеру Вольного Торговца. Когда происходит подобное, у МИ есть несколько возможностей урегулировать ситуацию.

Первый вариант: если несколько игроков желают быть Вольными Торговцами в одной компании, МИ может просто сказать, что эти вольные торговцы братья или сестры, кузины или имеют иную родственную связь. Таким образом, они все будут частью династии. В этом случае, держателем Торгового Патента может быть НИП патриарх вольный торговец, или один из игроков может согласиться быть фактическим держателем Патента, в то время как другие рассматриваются как советники и приемники.

Другой вариант – позволить группе владеть несколькими кораблями, где каждый Вольный Торговец будет обладать своим Патентом и руководит собственным судном. В этом случае группа фактически рассредоточена по малому флоту вольных торговцев, возможно, части картеля объединившихся семей, вместе ищущих счастья. Временами даже договорной брак являет частью такого соглашения!

В конце концов, МИ может просто постановить, что персонажи не имеют достаточно ресурсов и объединили капиталы, чтобы купить одно судно. В таком случае каждый Вольный Торговец является пайщиком в общем деле. В этом случае, возможно, все персонажи игроков являются младшими сыновьями и дочерями солидных родословных, в ином случае и вовсе не имеющих перспектив и вынужденные объединиться, с целью попытать счастья в группе, а не лично. Или, возможно, они пережили провалившуюся авантюру, войну или крестовый поход. Прошлые неприятности лишили их многого из того чем они раньше обладали, или наследником чего были (включая, возможно, собственные корабли и войска), но они отказываются сдаваться.

Очки Опыта

Очки Опыта (ОО) самая распространённая награда. Больше, чем что-либо другое, они отражают личную силу персонажа. Они используют их, чтобы приобретать Улучшения, умения и таланты, развивая персонажей. Чем больше у персонажа Опыта, тем лучше он справляется с трудностями в игре, вроде сражений с врагами, решения проблем или доминирования в социальных событиях. Поскольку Опыт напрямую соотносится с силой персонажа, то, как много и как часто МИ награждает Опытом, определяет, насколько быстро персонажи игроков будут расти в силе и насколько они способны справиться с любыми трудностями, возникающими на пути.

Существует два основных подхода к награждению игроков Опытом: Абстрактный и Детальный методы.

Абстрактный Метод

Это простейший способ выдавать Очки Опыта и рекомендуется новичкам. Он заключается в простом учете времени, потраченного на игру, и постоянного и плавного роста сил персонажей. За каждую игровую сессию игроков следует вознаграждать 500 ОО.

Этот метод рассчитан на сессии, длящиеся около 4 часов. Для более коротких или длинных сессий МИ может соответственно изменять награду.

Детальный Метод

Также возможен более детализированный метод вознаграждения опытом, в котором каждая награда разбивается на смысловые части. Игроки получают опыт за завершение конкретных задач. Однако, чтобы метод работал, МИ должен определить стоимость каждому событию. Например, его сессия содержала опасное путешествие через варп, космическую битву с орками и напряжённые переговоры с враждебными местными жителями. В этом случае, каждое из трёх событий будет стоить определённое количество Опыта, которое получат игроки, когда события закончатся или преодолены.

Таблица 10-1: Сложность события приводит примеры событий, основанных на сложности. Чтобы определить сложность события, обдумайте, как много оно потребовало ресурсов группы, и чего стоила им в ранах, снаряжении или времени.

Во время использования этого метода важно помнить, что вознаграждать опытом следует лишь значимые события и препятствия, чтобы игроки не

Таблица 10–1: Сложность события

Сложность	Награда опытом
Очень Легко	50
Легко	70
Рутина	100
Средняя	130
Серьезно	170
Сложно	200
Очень Сложно	250

учиняли полномасштабную мясорубку целых миров просто ради "экспы". Также, т.к. персонажи растут в силе, некоторые вызовы будут столь лёгкими, что будут стоить мало опыта или вовсе ничего.

Награды за отыгрыш роли

МИ также может выдавать опыт за хороший отыгрыш роли. Эти награды могут быть большими или маленькими, как посчитает честным МИ. Обычно они находятся между 100 и 500 ОО, и выдаются игрокам, если МИ чувствует хорошо проделанную работу в изображении их персонажей. Тем не менее, МИ следует быть аккуратным и раздавать эти награды, лишь если он чувствует, что игроки действительно их заслужили и, обычно, лишь если персонаж делает что-либо за пределами нормы, вроде предприятия действий, грозящих персонажу опасностями, лишь потому, что "именно это бы сделал персонаж".

Вознаграждения Фактором Прибыли

Также, как и награда Опытом, МИ может решить, что отдельные действия Исследователей достойны вознаграждения Фактором Прибыли. Обычно весь полученный ИМ Фактор Прибыли будет результатом Предприятий (см. стр. 317) в виде огромных богатств или возросшего влияния и власти, занявших время и планирования для накопления. Вариант, доступный МИ по желанию, состоит в том, что в результате интриг или выдающихся действий Исследователей послужат основанием для такой награды. Рекомендуется, чтобы награда Фактором Прибыли использовалась экономно и всегда повышала Фактор Прибыли лишь на 1 очко.

Игровые награды

В дополнение к награждению Опытом и Прибылью, МИ также может вознаграждать внутреигровыми понятиями вроде влияния, власти и ранга. Обычно подобные вещи заслуживаются выполнением определённых заданий или миссий, выданных влиятельными НИП или с помощью действий, весомо влияющих на игровой мир. Т.к. подобный тип наград куда более сложен, решение когда и как их использовать остаётся за МИ. Тем не менее, они могут быть более ценными, чем все другие виды вознаграждений, ведь умение обращаться с болтером или более крупный корабль не помогут их получить.

Награда Очками Судьбы

Наконец МИ может награждать игроков постоянными Очками Судьбы за действительно запоминающиеся деяния. МИ следует использовать подобные вознаграждения бережно и выдавать их лишь за нечто невероятное.

Когда использовать награды

Большинство наград получаются в конце сессии, когда МИ может подвести итог достижений ИП за прошедшую сессию. МИ может захотеть дождаться начала следующей игровой сессии, чтобы раздать награды, дав себе время подумать о том, что совершили ИП. Некоторые награды вроде Прибыли или игровых наград, могут выдаваться во время игры по мере того, как будут заслужены. Прибыль и другие похожие выгоды серьёзно зависят от курса приключений Вольного Торговца и позволяют легче отследить прогресс в игре.

Масштабные битвы

Rogue Trader может быть игрой широкомасштабных интриг и эпических событий, когда судьбы миров и богатства целых систем могут оказаться в руках игроков. В результате, скорее всего, время от времени ИП могут оказаться вовлечёнными в решающие сражения. Есть два подхода к тому, как МИ может обходиться с масштабными битвами: детальный и простой методы.

Детальный метод

МИ может организовывать события почти как в действительности, сравнивая силу антагонистов с силой персонажей, и позволяет контролировать тактику и индивидуальные военные действия. Для использования этого метода, МИ должен сгруппировать похожие боевые единицы по обе стороны в "отряд". Отряд включать от 3 до 20 боевых единиц. Например, если персонажей сопровождает компания из 40 Солдат Милитариум с лазганами, 6 расчётов с тяжёлым вооружением, 20 ветеранов с дробовиками, то они будут разделены на 4 отряда. Отряды действуют почти что как отдельные личности, оснащённые одинаковым оружием и бронёй и с количеством ран, равным количество членов и бонусом урона +1 за каждых 4 членов отряда. Так, в примере выше, они будут считаться как: 2 солдата с лазганами и 20 Ранами каждый с +5 бонусом к урону, солдат с тяжёлым болтером с 12 Ранами и +3 бонусом к урону, и ветеран с дробовиком, 20 Ранами и +5 бонусом к урону. МИ может отыгрывать бой, используя обычные правила, за следующими исключениями:

- Отряды всегда действуют после отдельных лиц (ИП, могучие твари и пр.) в порядке Инициативы.
- Все отряды действуют синхронно по Инициативе, пока отряд не попал под действие Неожиданности или других особых правил.
- Когда количество Ран отряда уменьшается до 0, он не может больше сражаться (хотя по решению МИ некоторые его члены всё ещё могут быть живы).
- Отдельные личности не могут сражаться с отрядами, и наоборот – в этом случае отдельные члены отряда атакуют в индивидуальном порядке, а отдельные личности могут выбирать членов отряда.
- В дополнение к боевым броскам, отряд делает все прочие проверки как единая сущность, в т.ч. проверки на Страх. Таким же образом, ИМ могут использовать социальные навыки и навыки влияния на отряде как на одиночке.

Простой метод

Этот метод быстро разрешает масштабные сражения одним броском кубика от каждого ИП и более сфокусирован на действиях ИП, чем их союзников. МИ должен выбрать подходящее умение для каждого ИП для проверки, основаннй на роли персонажа в бою. Например, ИП, ввязавшийся в гущу драки с цепным мечом должен сделать проверку Навыка Рукопашной, в то время как ИП, гаркающий приказы в вокс должен сделать проверку Командования.

Сложность этих проверок остаётся за МИ и может быть основана на силе врага, характере поля битвы или чем угодно, что может быть важным по его мнению. Результаты этих бросков трактуются как прочих проверок.

Так МИ может потребовать суммарно 10 успехов, чтобы ИП выиграли битву, где 5 успехов будут значить победу с потерями, а 0 – ничья. Провалы при бросках могут также означать, что персонажи получили урон, например, 1к5 за каждую степень неудачи. Запомните, что этот случайный урон ни в коем случае не должен привести к гибели персонажей, лишь серьёзно ранить их или вывести из строя. Если МИ хочет, чтобы союзники ИП повлияли на исход битвы, он может сделать один соответствующий бросок умений для них по такому же принципу.

Взаимодействие

"Хороший вольный торговец выиграет красноречием не меньше битв, чем кораблём".

– Притчи Эзикиля

Большая часть **Rogue Treder** сконцентрирована на взаимодействии с множеством различных людей, населяющих миры Империума. От жадных портовых торговцев Пространство и бездушных бюрократов Администратума до наивных местных жителей, знание, как вести дела с людьми 41го тысячелетия даст вольному торговцу явное преимущество в поисках наживы и славы.

Умения взаимодействия

В **Главе III: Умения** представлены умения Взаимодействия, такие как Обаяние, Обман, Командование и Запугивание. Всё это - базовые умения Общительности, что означает, что любые персонажи могут использовать их, хотя и не в полную силу, если у них нет соответствующего умения. Чтобы подружиться с кем-то, игрок должен использовать Обаяние, чтобы отдать приказ, он должен использовать Командование, чтобы обмануть или одурачить, он должен использовать Обман, и, чтобы напугать, он использует Запугивание. Все вместе, эти умения – инструменты для взаимодействия с населением Империума.

Использование умений взаимодействия

Обычно, игроку не требуется проходить проверки умения, чтобы взаимодействовать с другими персонажами. Он просто отыгрывает роль своего персонажа. Взаимодействия между игроком, в роли своего персонажа, и МИ, в роли НИП, определяются по результатам разговора. Однако, в любой ситуации со значительными последствиями, игрок должен проходить соответствующую проверку, когда существует возможность неудачи: если он пытается убедить НИП сделать что-то, чего тот обычно не делает (открыть секрет, принять взятку и тому подобное), или если успех значительным образом продвинет сюжет. В конечном счёте, когда игрок должен проходить проверку, и когда не должен, решает МИ. За ним остаётся последнее слово об обстоятельствах события.

Пример

Лорд-капитан Рилар Мэйн пытается убедить местного капитана-сборщика позволить ему выгрузить груз на планете без доскональной инспекции. Т.к. это не в интересах капитана-сборщика (не отмечая, что он потенциально незаконен), МИ решает, что Мэйну нужно сделать проверку Обаяния, чтобы убедить капитана.

Отношения

Обстоятельства могут изменять Сложность проверки умений Взаимодействия. К примеру, это может быть атмосфера, ситуация и личные обстоятельства НИП. Однако, наиболее важный фактор – это отношение НИП к персонажу игрока. Как персонаж относится к нему, какие чувства испытывает, какие не испытывает. Отношение НИП, определяет базовую Сложность. Другие факторы могут изменять её в большую или меньшую сторону, в зависимости от ситуации. **Таблица 10-2: Отношения** показывает примеры отношений, основанные на предпринимаемой проверке и соответствующей Сложности.

В случае успешной проверки, отношение цели улучшается на один шаг, и плюс один шаг за каждую степень успеха. В случае провала, отношение цели не изменяется и ухудшается только за каждую степень неудачи.

Как правило, цель должна быть как минимум Безразличной, чтобы выполнить просьбу, и в этом случае она, будучи предоставленной самой себе, будет делать то, чего хочет игрок в 50% случаев. Каждый шаг после Безразличия на 10% повышает вероятность того, что цель будет выполнять ваши просьбы. Под надзором базовый шанс увеличивается на 20%.

Взаимодействия и Группы

Когда игрок использует умение Взаимодействия против группы людей, проверка выполняется уже описанным способом, но МИ устанавливает отношении на основе среднего настроя группы. Игрок проходит проверку как обычно, но в случае успеха, он может повлиять на число людей, равное его бонусу Общительности. Обратите внимание, что некоторые таланты могут увеличить число целей, на которых может воздействовать игрок.

Страх и Адские Муки

41-е тысячелетие, это тёмное и ужасное место, где миллиарды людей населяют вселенную, полную неисчислимых страхов и бессчётных опасностей. Смертоносные чужие крадутся среди холодных звёзд, мятежи и измены гноятся в тени разлагающейся мощи Империума, и кошмарные силы скребутся за тканью реальности, жаждая пировать и развращать. Вольный торговец и его союзники взаимодействуют со всеми этими опасностями во время путешествий по пустоте в поисках удачи и славы.

Правила, представленные здесь, отражают эти многочисленные угрозы разуму и душе, и то, как персонажи игроков взаимодействуют с ними. Они разделены на три различные, но взаимосвязанные части: Страх охватывает непосредственные реакции персонажей на пугающие события или создания, Безумие описывает долгосрочные эффекты душевных расстройств на персонажа, а Порча имеет дело с коварным влиянием варпа и запретных знаний. Во время боевых столкновений, будет применяться одно единственное правило из этой главы – Страх. Эффекты Безумия и Порчи рассматриваются после битвы, а не вовремя.

Очки Безумия и Порчи

Очки Безумия (ОБ) и очки Порчи (ОП) – это характеристики, которые персонаж зарабатывает во время игры. Они обе начинаются с нуля и увеличиваются со временем, отражая урон, причиняемый психическому состоянию (ОБ) и чистоте души (ОП). Чем выше эти очки, тем более извращённым, испорченным и ослабленным становится персонаж, и если когда-нибудь, одна из этих характеристик дойдет до 100, персонаж безнадёжно сойдёт с ума или запятнается, а его карьера и жизнь подойдут к внезапному и резкому концу, как если бы его вдруг убили.

Таблица 10-2: Отношения

-Отношения по умениям-					
Сложность	**Модификатор**	**Обаяние**	**Командование**	**Обман**	**Запугивание**
Легкая	+30	Безрассудство	Фанатизм	Легковерие	В ужасе
Рутина	+20	Нежность	Преданность	Доверие	Напуган
Ординарно	+10	Благосклонность	Верность	Согласие	Оцепенение
Серьезно	+0	Безразличие	Безразличие	Безразличие	Безразличие
Тяжёло	–10	Презрение	Неприязнь	Подозрение	Храбрость
Сложно	–20	Пренебрежение	Вероломство	Скептицизм	Отважность
Очень Сложно	–30	Отвращение	Мятежность	Отрицание	Безбашенность

Страх

Страх вступает в игру, когда персонажи сталкиваются со сценами ужасов и зверств, или когда им приходится идти в бой против ужасающих чужих, безумных, извращённых порождений науки или кошмарных сущностей варпа. Когда ПИ сталкивается с подобным пугающим событием или противником, он должен пройти проверку на Страх: это проверка на Силу Воли, модифицируемый ужасностью происходящего. Если ПИ проходит проверку, он может продолжать действовать по своему усмотрению, однако, если он потерпит неудачу, его охватывает Страх.

Степени Страха

Некоторые вещи заметно страшнее других. Взъерошенные пираты, берущие судно вольного торговца на абордаж, несомненно, опасны, но это не повод проводить проверку на Страх. Однако, однако, если в той же абордажной команде будут хищные сущности варпа или отвратительные ксеносы – пройти проверку необходимо. **Таблица 10-3: Сложность проверок на Страх** показывает некоторые принципы определения

Таблица 10-3: Сложность проверок на Страх

Сила Страха	**Модиф.**	**Примеры**
Страх (1) Тревожащий	0	Мародер Рак'Гол
Страх (2) Пугающий	(–10)	Эбонитовый Дух
Страх (3) Ужасающий	(–20)	Костяной Страж Ю'ват
Страх (4) Чудовищный	(–30)	Ходячий Кошмар

Таблица 10-4: Шок

Бросайте к100 и прибавьте +10 за каждую степень неудачи

Бросок	**Результат**
01–20	Персонаж сильно испуган. Он может использовать только одно Полудействие в свой следующий Ход, после чего может действовать как обычно.
21–40	Персонаж начинает трястись от страха. Он получает штраф -10 ко всем проверкам до конца события или пока не оправится (смотри Шок и оправление от него, страница 339).
41–60	Шокированный, персонаж разворачивается и убегает от представшего перед ним ужаса. Персонаж не может приблизиться к объекту своего страха по собственному желанию, а в остальном может действовать по своему разумению, со штрафом -10 ко всем проверкам до конца события. Персонаж получает 1 ОБ.
61–80	Персонаж замирает от страха, он не может предпринимать Действия, пока не оправится. После оправления, персонаж получает штраф -10 ко всем проверкам до конца события и 1к5 ОБ.
81–100	Персонажа охватывает паника. Он должен бежать от источника страха, если может и так быстро как может. В случае невозможности бегства, он может тратить только Полудействие в ход и получает штраф -20 ко всем проверкам. Персонаж получает 1к5 ОБ. Убежав прочь, персонаж может оправиться от эффекта.
101–120	Персонаж падает в обморок и остаётся без сознания в течение 1к5 раундов. Вернувшись в сознание, он продолжает трястись и получает штраф -10 ко всем проверкам до конца события и 1к5 ОБ.
121–130	Персонаж полностью лишается самообладания, он начинает вопить и блевать на протяжении 1к5 раундов. В течение этого времени он беспомощен, не может ничего делать и роняет всё, что держал в руках. После этого, до конца события, персонаж может предпринимать только одно Полудействие каждый Ход, до тех пор, пока не сможет отдохнуть. Персонаж получает 1к5 ОБ.
131–140	Персонаж заходится в истерике и в маниакальном исступлении случайным образом атакует всех находящихся поблизости, дико паля или используя другое оружие, находящееся в руке. Эффект длится, пока персонаж не оправится или пока не будет нокаутирован. Персонаж получает 1к5 ОБ.
141–160	Персонаж падает и съеживается на полу на 1к5+1 раундов, рыдая, бормоча и разрывая собственную плоть, и не может делать ничего другого. Даже придя в чувство, он находится в полном смятении и получает штраф -20 ко всем проверкам до конца события. Персонаж получает 1к5+1 ОБ.
161–170	Разум персонажа отключается, и он впадает в кому на 1к5 часов и не может быть разбужен. Персонаж получает 1к10 очков Безумия.
171+	Персонаж так напуган, что начинает видеть странные и ужасные вещи, поскольку его связь с реальностью слабеет. Персонаж испытывает острый галлюциногенный эффект (смотрите Расстройства, стр. 341) в течение 2к10 Раундов. Когда галлюцинация заканчивается, персонаж получает штраф -20 ко всем проверкам до конца события. Персонаж получает 2к10 ОБ и 1к10 постоянного повреждения к Силе Воли.

Очень Плохие Вещи

Проверки на Страх в небоевых ситуациях по большей части остаются в ведении МИ, ему следует решать где, как и когда они должны проходить и не в коем случае не применять их повсеместно. Напротив, проверки на Страх следует использовать только для создания драматического напряжения в ваших играх, а слишком частое их использование ослабит их эффективность и новизну, и выжмет все соки из ваших ИП. Вот некоторые примеры подходящих событий, которые могут вызвать Страх:

- **Тревожащий (0)** Лицезрение сцены зверского убийства, незначительных неизвестных сверхъестественных или психических феноменов – странных огней, призрачных голосов, плачущих статуй и т.п.
- **Пугающий (-10)** Встреча с кем-то, кого вы считали мертвым, значительные сверхъестественные или психические феномены – кровавый дождь, картины с вопящими ртами и т.п.
- **Ужасающий (-20)** Внезапная, шокирующая и необъяснимая смерть (человек, сидящий рядом с вами в челноке, вдруг умирает, выблевывая личинки). Моменты отвратительных откровений (обнаружить себя покрытым кровью, окружённым трупами с мясницким тесаком в руке и без единой мысли о том, как ты здесь оказался), мертвецы, оживающие по всей планете и т.п.
- **Чудовищный (-30)** Увидеть полномасштабное вторжение демонов, понять, что ответственен за гибель миллионов, вглядеться в варп не предприняв защитных мер.

Провал проверки на Страх

Если в боевой ситуации персонаж провалит проверку на Страх, он должен незамедлительно сделать бросок по **Таблице 8-4: Шок**, прибавляя к броску +10 за каждую степень неудачи. Полученный эффект незамедлительно применяется к персонажу.

Если в небоевой ситуации персонаж проваливает проверку на Страх, он лишается решимости и получает штраф -10 ко всем умениям и талантам, требующим собранности. Этот штраф длится, пока персонаж находится поблизости от объекта своего Страха (просто отойти подальше и вернуться не выйдет!).

Вдобавок, если в небоевой ситуации персонаж провалит проверку на Страх более чем на 30, он также получает 1к5 очков Безумия.

Шок и оправление от него

Персонаж может оправиться от некоторых эффектов Страха, после того, как первоначальный шок пройдёт. В случаях, где указано, что персонаж «может оправиться» (см. **Таблицу 10-4: Шок**), он может пройти проверку Силы Воли в свой следующий Ход. В случае успеха персонаж приходит в чувство, избавляется от эффектов Страха и может действовать по своему усмотрению. В случае неудачи, эффект остаётся в силе и персонаж может попытаться оправиться вновь на следующий Ход, пока у него не получится.

Сумасшествие

Персонажи **Rogue Trader** во время своих путешествий сталкиваются с вещами, о которых широкие массы Империума даже не подозревают: проводят долгое время в варпе, посещают древние и ужасные миры, ведут дела с коварными чужими. И это лишь несколько примеров. Всё это связанно с такими стрессами и ужасами, что медленное соскальзывание в безумие становится неизбежным. Человеческий разум, даже закаленный суровой строгостью жизни в Империуме, не способен противостоять медленному разрушению психики от ужасов 41-го тысячелетия, вольный торговец и его команда – не исключение.

В **Rogue Trader** эти опасности представлены в виде Очков Безумия. Очки Безумия олицетворяют то влияние, которое оказывают на разум персонажа пережитые им потрясения: чем больше у него Очков Безумия, тем неустойчивее становится его разум. Совокупность эффектов, вызываемых накоплением Очков Безумия, подразделяется на Травмы, представляющие кратковременные последствия особенно ужасающих впечатлений, и Расстройства – постоянные ментальные недуги, представляющие собой значительные вехи на пути персонажа к абсолютному безумию.

Степени помешательства

Состояние персонажа оценивается степенью помешательства, которая зависит от количества имеющихся Очков Безумия. Эта классификация даёт игрокам общее представление о состоянии разума их персонажа и о том, насколько ближе он стал к краю. Степень помешательства персонажа также определяет модификатор, который применяется к проверкам на избежание Ментальных травм.

Таблица 10-5: Тропа Безумия

Очки Безумия	Степени Помешательства	Модификаторы Травмы
0–9	Устойчивый	н/д
10–19	Неуравновешенный	+10
20–29	Неуравновешенный	+10
30–39	Неуравновешенный	+10
40–49	Беспокойный	+0
50–59	Беспокойный	+0
60–69	Смятенный	–10
70–79	Смятенный	–10
80–89	Помешанный	–20
90–99	Помешанный	–20
100+	Неизлечимое Безумие – персонаж удаляется из игры.	

Ментальные травмы

Ментальные травмы отражают относительно кратковременный урон душевному состоянию персонажа, полученный во время устрашающих и сверхъестественных событий. Каждый раз, когда персонаж получает 10 Очков Безумия, он должен пройти проверку на Травму. Это проверка Силы Воли, модифицируемая в зависимости от накопленных Очков Безумия (смотри **Таблицу 10-5: Тропа безумия**). Если проверка пройдена, персонаж сумел справиться со своими впечатлениями без каких бы то ни было побочных эффектов. Если проверка провалена, бросьте к100, прибавьте +10 за каждую степень неудачи и сравните результат с Таблицей 10-6: Ментальные травмы. Результат применяется к персонажу после события, во время которого были получены Очки Безумия.

Получение Ментальных расстройств

Умственные расстройства отражают постоянные, долговременные воздействия на разум персонажа, вызванные знакомством с устрашающими и неестественными вещами. Новое расстройство (или более тяжелая версия имеющегося) приобретается автоматически каждый раз, когда персонаж набирает достаточно Очков Безумия. Персонаж получает одно Слабое расстройство, когда получает 40 ОБ, одно Серьёзное расстройство при 60 и одно Острое при 80 ОБ (что соответствует становлению состояниям "Беспокойный", "Смятённый" и "Помешанный" согласно **Таблице 10-5: Тропа Безумия**).

Расстройства выбираются МИ, но он может позволить игрокам самим делать выбор. Персонаж уже должен страдать от расстройства, чтобы оно могло ухудшиться (таким образом, чтобы расстройство стало Серьезным, персонаж должен страдать его Слабой версией, за исключением «Плоть Слаба», не имеющего Слабой версий).

Пример

Рилар Мэйн был взят в плен корсарами Эльдар и его держали на борту их судна, подвергая пыткам. Травмирующий опыт поднял количество Очков Безумия Мэйна до 10, заставив его сделать проверку на Травму, совершив бросок Силы Воли с бонусом +10. Если он провалит его, то ему придётся сделать ещё один бросок по Таблице Травм и получить штрафы от его результата. Если позже он получит ещё 10 ОБ, что суммарно увеличит их количество до 20, ему вновь придётся делать проверку. Если он накопит 40 очков Безумия, то, в дополнение к проверке, персонаж также получит первое расстройство – хотя и сомнительно, что Эльдар продержит его живым так долго....

Лишь безумец обретёт благоденствие...

Чем безумнее становится персонаж, тем менее ужасным ему всё кажется. В конце концов, что такое монстры реальности в сравнении с теми, которых он видит, когда закрывает глаза? Если первая цифра ОБ персонажа в два раза больше Рейтинга Страха (см. стр. 338) существа, персонаж его не боится и не должен проходить проверку на Страх.

Тяжесть Расстройств

Воздействие ментальных расстройств на персонажа, в основном, остаются на МИ, хотя описания, предоставленные ниже, могут предоставить основные направления. Если персонаж окажется в ситуации или событии, где его расстройство может навредить, он может сделать проверку Силы Воли. Успех означает, что он может игнорировать эффект расстройства до конца события. Персонаж с "боязнью насекомых", например, будет делать проверку Силы Воли перед входом в склеп, полный жуков и пауков. Успех будет значить, что он может войти, а неудача означать что угодно, от штрафов во время пребывания внутри и до того, что он и вовсе не сможет войти в склеп.

Все расстройства делятся на Слабые, Серьезные и Острые, в порядке усиления эффекта.

- **Слабое Расстройство**: Эффекты расстройства проявляются либо редко, либо в малой степени. Любые проверки на преодоление эффектов расстройства получают бонус +10.
- **Серьёзное Расстройство**: Эффекты расстройства становятся сильнее и случаются чаще. Проверки на преодоление расстройства не получают модификаторов.
- **Острое Расстройство**: Эффекты расстройства очень сильные и проявляются от малейшего раздражения. Все проверки на преодоление эффектов расстройства получают штраф -10.

Виды психических расстройств

Перечень возможных неприятных и болезненных расстройств, которые могут поразить персонажа, потенциально бесконечен, и здесь приведено лишь несколько примеров. МИ волен ввести свои собственные виды расстройств, чтобы отразить индивидуальность ИП и пережитые им ужасы.

Плоть Слаба!

Тяжесть: Серьёзная, Острая

Персонаж считает свою плоть слабой и постоянно винит её во всех своих неудачах и проблемах. Он стремится заменить и/или удалить свою плоть, становится одержим хирургическими модификациями и бионическими заменами

Таблица 10-6: Ментальные травмы

Бросайте 1к100 и прибавьте +10 за каждую степень неудачи.

Бросок	Эффект
01–40	Персонаж становится замкнутым и тихим. Он получает штраф -10 ко всем проверкам, основанным на Общительности. Состояние длится 3к10 Часов.
41–70	Персонаж обязан в принудительном порядке заняться делом, например начать лихорадочно молиться, неистово чистить оружие, декламировать стихи и тому подобное. Он не обращает внимания на окружающих. Все проверки, основанные на Интеллекте, Общительности или Восприятии получают штраф -10. Этот эффект длится 3к10 часов.
71–100	Персонаж становится пугливым, повсюду видит опасность и вздрагивает от каждого шороха. Персонаж получает бонус +10 ко всем проверкам Восприятия и штраф -10 к Силе Воли на следующие 1к5 дней.
101–120	Персонаж страдает от временной серьёзной фобии (смотри Расстройства). Этот эффект длится 1к5 дней.
121–130	Персонаж приходит в сильнейшее возбуждение от малейшего стресса или давления. Приступая к любому заданию, требующему проверки, персонаж должен сначала пройти проверку Силы Воли или получит штраф -10 к предпринимаемой проверке. Если персонаж вступает в бой, все проверки во время боя автоматически облагаются штрафом -10. Этот эффект длится 1к5 дней.
131–140	Каждый раз, когда персонаж засыпает, его начинают мучать живые и яркие кошмары. На следующий день и в течение следующих 1к10 дней, персонаж будет истощен из-за недостатка сна и получит уровень Усталости. Эффект длится 1к5 дней.
141–150	Персонаж лишился дара речи и не может говорить. Эффект длится 1к5 дней.
151–160	Персонаж, чрезвычайно подавлен и рассеян, отказывается есть и пить и отвратительно выглядит. Персонаж получает штраф -10 ко всем характеристикам (характеристики не могут стать меньше 1) на 1к10 дней.
161–170	Персонаж временно становится истерически слепым или глухим. Этот эффект длится 1к10 дней.
171+	Персонаж полностью травмирован и практически не реагирует на раздражители. Он не может ничего делать, его можно только бережно направлять. Этот эффект длится 1к10 дней.

Фобия

Тяжесть: Слабая, Серьёзная, Острая

Персонаж испытывает глубокое отвращение и страх к определённым вещам и обстоятельствам. Персонаж должен пройти проверку Силы Воли, чтобы взаимодействовать с объектом своей фобии. Вынужденный или непроизвольный контакт с объектом фобии может повлечь за собой проверку на Страх. Вот примеры фобий:

Боязнь мёртвых

Персонаж испытывает сильный страх и отвращение к трупам и мертвецам, возможно потому, что они не всегда остаются мертвыми...

Боязнь насекомых

Копошащиеся многоногие твари становятся кошмаром наяву для персонажа: безликие, бессчётные и голодные, вечно голодные.

Обсессивно-компульсивное расстройство

Тяжесть: Слабая, Серьёзная, Острая.
У персонажа есть навязчивая идея выполнять некое конкретное действие или же он чем-то одержим. Персонаж должен проходить проверки Силы Воли, чтобы не действовать компульсивно и не потакать одержимости, всякий раз, когда к этому появляются предпосылки. Примеры расстройства могут быть следующими:

Клептомания

Персонаж компульсивно крадёт небольшие предметы при первой возможности. Зачастую они не представляют для персонажа никакой ценности.

Умерщвление плоти

Персонаж должен регулярно избивать себя бичом, дабы очиститься от греховности через боль.

Видения и Голоса

Тяжесть: Слабая, Серьёзная, Острая.
Персонаж видит то, чего нет, и слышит то, чего не слышат другие. При остром течении, персонаж может полностью погружаться в свои видения.

Мёртвый товарищ

Персонаж слышит голос старого, давно покойного друга. При серьёзном течении, он начинает видеть его, а при остром – разговаривать.

Взгляд в прошлое

Персонаж заново переживает травмирующие моменты своего прошлого. Продолжительность и яркость этих эпизодов зависит от тяжести течения заболевания.

Бред

Тяжесть: Слабая, Серьёзная, Острая.

Персонаж страдает от определённого ложного убеждения и ведёт себя так, будто это правда, вопреки здравому смыслу и доказательству обратного.

Неуязвимость

Персонаж убеждён, что его нельзя тяжело ранить, либо из-за сопутствующей ему удачи, либо благодаря божественному покровительству. Такой персонаж должен пройти проверку Силы Воли, чтобы НЕ входить в бандитское логово, НЕ оскорблять находящихся в нём людей и НЕ раздавать им затрещины, вместо того, чтобы проявить должную осторожность.

Праведность

Персонаж уверен, что его решения всегда праведны и справедливы и его не волнуют последствия. Такой персонаж может считать себя пуританином и при этом использовать запрещённые знания. Или отказаться действовать тихо там, где это было бы благоразумно.

Ужасающие Кошмары

Тяжесть: Слабая, Серьёзная.
Персонаж страдает от ярких и повторяющихся кошмаров, например: пытается убежать от чёрного солнца, пылающего в небесах, или заточения в чреве бесконечной машины. После любого тяжёлого дня персонаж должен проходить проверку Силы Воли, чтобы не стать жертвой ужаса во сне. В случае неудачи, на следующий день персонаж получит один уровень Усталости.

Удаление Очков Безумия Персонажа

С разрешения МИ, персонаж может использовать Опыт, чтобы удалить Очки Безумия. За 100 ОО можно удалить одно ОБ. Персонаж, ни при каких обстоятельствах, не может понизить степень помешательства и избавиться от расстройств. Удаление ОБ должно быть должным образом отражено в игре, за счет времени и стараний персонажа. Возможные пути удаления Очков Безумия таковы:

- Молитвы, пост, покаяние и умерщвление плоти.
- Долговременная паллиативная помощь.
- Отдых в тихом и приятном месте.
- Осмысление великих священных книг и других символов веры (например, Кредо Омниссии, для персонажа Механикуса).

Таблица 10-7: Тропа Порчи

Всего ОП	Степени Порчи	Проверка на Пагубу	Мутации
01–30	Запятнанный	+0	—
31–60	Грязный	–10	Первая проверка
61–90	Испорченный	–20	Вторая проверка
91–99	Осквернённый	–30	Третья проверка
0	Проклятый – персонаж удаляется из игры		

Пример

Сбежав от корасаров Эльдар, Рилар Мэйн восстанавливал здоровье в мире-святыне Чилаутокс под надзором Мрачных Дев храма Семи Добродетелей МИ решает, что проведенного там времени достаточно, чтобы Мэйн смог восстановить душевное здоровье и разрешает игроку потратить 500 Опыта, чтобы снизить количество ОБ на 5.

Порча

Самая коварная угроза, с которой сталкиваются человечество, и, более того, вопрос выживания всего Империума – это развращающая зараза Хаоса. Столкновения с демонами, тёмные ритуалы и даже одно только знание о том, что подобное возможно – всё это ведёт к порче. Но гораздо опаснее, чем столкнуться со злобой и манипуляциями демонов и их смертных последователей, соприкоснуться с самой сущностью варпа. Водовороты вихрей психоактивной энергии и псевдоматерия (образующая ткань варп пространства) смертоноснее любой радиации. Варп может мгновенно уничтожить, но может и вызвать отвратительные трансформации вещества, тела и разума, выходящие за пределы всего, что может существовать в разумной вселенной. Для большинства, порча – это злой рок, которого следует избегать любой ценой, но некоторые, осознанно идущие по тропе проклятия, ищут единения с тьмой.

Очки Порчи

Очки Порчи (ОП) работают практически так же, как Очки Безумия, за исключением того, что они даются за соприкосновения с варпом, тёмными ритуалами, проклятыми артефактами и демоническим влиянием. Чем больше Очков Порчи у персонажа, тем одержимее он становится. Это отражено в правилах риском получения Пагубы и Мутации, как показано в **Таблице 10-7: Тропа порчи**.

Моральные Угрозы

Точное количество Очков Порчи, получаемое за конкретное событие, откровение или столкновение определяется МИ. Ниже приведены некоторые принципы:

Варп Шок

Если персонаж получает Очки Безумия в результате провала проверки на Страх, связанного с сущностями варпа, он также получает очки Порчи, равные Рейтингу Страха твари (например, Пугающий равен 2 ОП).

Прорыв завесы

Персонажи, заставшие полномасштабное вторжение варпа в реальное пространство, получают за это очки Порчи. Количество зависит от того, что именно произошло и от размера бреши в пространстве. Это может быть любое значение, от одного очка, до нескольких кю.

Колдовство

Занятия колдовством, засвидетельствование ужасных ритуалов и вызов демонов: всё это может стать причиной Порчи, независимо от причины, приведшей вас к этому. Как правило, незначительные ритуалы причиняют 1кю ОП, а значительные церемонии могут иметь гораздо более серьёзные последствия.

Богохульное знание

Знание само по себе может развращать, и изучение некоторых томов, пиктов и даже испорченных произведений искусства может стать причиной Порчи.

Тёмные Деяния

Тёмные дела, свершаемые во имя пагубы, или в погоне за запретным знанием или с целью ублажить демона всегда становятся причиной Порчи.

Грешные Мысли

Многие демоны и предводители культов являются мастерами в деле вероломного искушения, и сеют зерна сомнения в сердцах верующих. Их слова и доводы могут посеять Порчу там, где бессильна грубая сила.

Проверка на Пагубу

За каждые 10 очков Порчи, полученные персонажем, он должен проходить проверку Силы Воли, чтобы узнать, не вылилась ли его порча в прямой урон телу и душе. Этот бросок модифицируется в зависимости от количества ОП, имеющихся у персонажа, как показано в **Таблице 10-7: Тропа Порчи**. Если проверка провалена, Порча персонажа обретает форму. Эти метафизические и психосоматические шрамы называются Пагубами и случайным образом выбираются по Таблице 10-8: Пагубы. Если выпадает Пагуба, от которой персонаж уже пострадал, он должен бросать кость снова.

Мутации

Сумма Очков Порчи персонажа также используется для определения искажающего воздействия Хаоса на его тело. По мере усугубления Порчи, плоть персонажа может восстать по велению Темных Богов. Разумеется, вероломная природа Хаоса такова, что он постоянно ищет слабости тела и разума, испытывает силы персонажа, до тех пор, пока не найдёт

Хаос и простой люд

Правила Порчи предназначены для ИП, вольный торговец и его последователи – это мужчины и женщины, отмеченные судьбой и предназначением – именно тот тип людей, который Губительные Силы стремятся медленно извратить и поиграть с ними. Для большинства же, прикосновение Хаоса несёт быстрое уничтожение, безумие, мутацию или смерть.

лазейку к его душе. За каждые 30 Очков Порчи, полученных персонажем, он должен пройти проверку двух характеристик по своему выбору или пострадает от случайной Малой Мутации (смотри **Главу XIV: Противники и Чужие**). Персонаж не может дважды проходить проверку одной и той же характеристики, чтобы противостоять мутации. Игрок должен отмечать на Листе Персонажа, какие характеристики были подвергнуты проверке.

Пример

Игрушка в руках неудач, Рилар Мэйн обнаружил, что Мрачные Девы Чилаутокса, на самом деле, часть жестокого культа Хаоса, и столкнулся с одним из их тёмных ритуалов. Запятнанный силами варпа, Мэйн получает немало Очков Порчи, и суммарное их количество становится 31.Это значит, что он должен сделать первую проверку на Пагубу, совершив бросок Силы Воли. Если он его провалит, то должен будет сделать бросок по Таблице Пагуб и смириться с его результатом. Продолжив падение в объятья порчи, Мэйн должен будет сделать следующую проверку при 61 ОП и ещё один – при 91.

В дополнение к проверки на Пагубу, получив 30 или больше ОП, Мэйн должен сделать проверку, определяющий, не получил ли он мутацию. Он выбрал два характеристики, Силу и Общительность, чтобы сделать на них бросок. Если он его провалит, то получит мутацию (но лишь одну, даже если неудачны обе проверки). Если позже он получит ещё больше ОП и ему придётся делать новые проверки на мутацию, то он уже не сможет выбрать ни Силу ни Общительность.

Таблица 10-8: Пагубы

Бросок	Эффект
01–10	**Парез**: Персонаж страдает от многочисленных слабых подрагиваний, тиков и тремора без какой-либо медицинской причины. Ловкость уменьшается на 1к10.
11–15	**Темносердный**: Персонаж становится значительно более жестоким, грубым и злопамятным. Общительность уменьшается на 1к10.
16–20	**Невезучий**: Когда персонаж использует Очко Судьбы, он бросает к10. При выпадении 7,8, 9 и 10, оно не имеет эффекта, но всё равно тратится.
21–22	**Поражения кожи**: Персонаж покрывается нарывами, струпьями, мокнущими язвами и тому подобным. Он получает -20 ко всем проверкам Обаяния.
23–25	**Привыкший к темноте**: Свет причиняет персонажу боль, и пока он не защитит свои глаза, он получает штраф -10 ко всем проверкам, находясь в ярко освещённом месте.
26–30	**Мрачный**: Персонажу сложно сосредоточиться, так как его разум полон мрачных видений и наплывов извращённых, сумрачных мыслей. Интеллект персонажа уменьшается на 1к10.
31–33	**Знак ведьмы**: У персонажа развилось небольшое физическое отклонение или легко скрываемая мутация. Небольшое, но вполне достаточное, чтобы предать его смерти на костре, если будет обнаружено фанатичным охотником на ведьм. Персонаж должен скрывать его тщательно!
34–45	**Одержимость жестокостью**: Эта Пагуба похожа на обсессивное Расстройство. Однако в этом случае персонаж одержим зловещей и злобной целью, такой как собор костяшек пальцев в качестве трофеев, ритуальная скарификация, бессмысленная вивисекция и т.п.
46–50	**Ненависть**: У персонажа развилась непримиримая ненависть к некоторой организации, человеку или социальному классу. Персонаж никогда не примет их сторону и не станет им помогать без твердых приказов или других серьёзных причин, но даже в этих случаях пойдет на это с неохотой.
51–55	**Нерациональное отвращение**: Персонажа тошнит от вида или от звука невинных вещей, таких как молитвенник, святые реликвии, голая плоть, человеческий смех, свежая еда, моллюски и т.п. Когда он сталкивается с объектом своего отвращения, он должен пройти проверку Выносливости или получит штраф -10 ко всем проверкам, на всё время, пока остаётся в присутствии объекта.
56–60	**Ослабленный Скелет**: Персонаж становится мертвенно-бледным, и его мускулы усыхают. Сила персонажа уменьшается на 1к10.
61–63	**Ужасы ночи**: Персонажа терзают демонические видения во время сна. Смотри Ужасающие кошмары для подробностей.
64–70	**Скверное здоровье**: Персонаж постоянно мучается от незначительных болезней и фантомных болей, и его раны никогда не заживают полностью. Выносливость Персонажа уменьшается на 1к10.
71–75	**Недоверчивый**: Персонаж не может скрыть неприязни и недоверия к другим. Он получает штраф -10 к Общительности при встрече с незнакомцами.
76–80	**Пагубное зрение**: Мир кажется мрачным, тусклым и загнивающим, если персонаж слишком долго смотрит на что-либо. Восприятие персонажа уменьшается на 1к10.
81–83	**Вкус пепла**: Еда и напитки имеют отвратительный вкус и слабо насыщают персонажа, он едва может есть. Воздействие всех негативных эффектов Усталости на персонажа удваивается.
84–90	**Кровожадность**: Персонаж постоянно находится на грани убийственного гнева. Будучи раненным в бою, персонаж должен пройти проверку Силы Воли, чтобы сдержаться и позволить своим врагам бежать, либо беспощадно убить их, даже если это не соответствует его первоначальным намерениям.
91–93	**Затмения сознания**: Персонаж страдает от необъяснимых затмений сознания. Когда они происходят, и что происходит во время них, решает МИ.
94–00	**Странная привычка**: Персонаж получает дикую и противоестественную привычку, например, поедать лепестки роз, пить кровь, слизывать вдовьи слёзы и т.п. Её действие похоже на слабую компульсию (смотри Расстройства), но она достаточно причудлива, чтобы вызвать серьёзное подозрение, если будет обнаружена.

XI

The Imperium

Организации Империума

Империум Человечества

Планеты Империума

Варп

Звёздные флоты

Враги Империума

Глава XI: Империум

На протяжении 10000 лет простирающийся на всю Галактику Империум служит оплотом человеческой расы. Он – крупнейшая империя в галактике 41-го тысячелетия, охватывающая более миллиона миров с общим населением в бесчисленные миллиарды человек. Империум выстоял на протяжении десяти тысячелетий, пережив бедствия, ересь, и вторжения из инопланетных рас, намеревающихся уничтожить человечество. Он смог устоять благодаря своей великой силе – бессмертному Милосердному Императору Человечества и Его огромным армиям и флотам.

Хотя Император и выглядит как израненное и иссохшее тело, он по-прежнему бдительно руководит человечеством и направляет его. Жизнь императора поддерживают восстановительные эссенции, эликсиры, и бурлящие алхимические газы Золотого Трона Терры. Используя свою бесграничную психическую мощь, Император направляет боевые корабли Империума сквозь кошмарное царство варп-пространство. Говорят, что Он предвидит множество возможных вариантов будущего человеческой расы, и направляет Человечество, таким образом, чтобы оно смогло преодолеть любые грядущие вызовы и испытания.

Без Императора Империум окажется неспособен перемещать свои войска и флоты для борьбы с врагами и обеспечения своего господства. Тогда он распадётся на сотни мелких империй, грызущихся за власть, в то время как ксеносы и другие чудовищные создания поглотят и уничтожат человечество.

Империум непостижимо огромен, и простирается на множество тысяч световых лет. Чтобы пересечь его потребуются месяцы, или даже годы. В империуме более миллиона миров, и более миллиона различных культур. Только открытие новых звёздных систем и новых планет, постоянное расширение владений Императора, может немного утолить потребность человечества в ресурсах и свободном месте.

Даже в системах, близких к Терре, Император и Империум, который Он воплощает, порой являются всего лишь именами почти сверхъестественных сил, почитаемых и уважаемых, но бесконечно далёких. Многие граждане усердно трудятся всю свою жизнь, переносят тяготы и невзгоды жизни в 41-м тысячелетии, считая Империум всего лишь детской сказкой. Для других, Империум является весьма реальной силой, которая железной хваткой держит их за горло, внушая законы и порядки, которые должны преобладать среди представителей Человечества.

Для выживания в эти неспокойные времена необходимы суровая дисциплина и беспощадность. Для человечества настало время великих потрясений. С каждым годом, всё больше и больше людей демонстрируют мощные психические способности. Этих так называемых «несанкционированных псайкеров» необходимо контролировать или уничтожать. В противном случае они могут случайно выпустить на свободу неуправляемые и ужасающие силы, которые способны уничтожить целые поселения, или даже миры. Те, кто обладает мужеством и необходимыми психическими силами, могут быть обучены силами Империума, чтобы использовать свои странные способности на благо человечества.

Несмотря на все его могущество, Империум не правит всей галактикой. Миры Человечества разбросаны среди 200 триллионов звезд, образующих галактику. Внутри туманных границ Империума находятся мятежные анклавы людских миров, и домены, управляемые военачальниками ксеносов. Встречаются и колонии существ, слишком отчужденных, или слишком примитивных, для того, чтобы беспокоить человечество, и потому не привлекающие внимания военных флотов. Империум постоянно находится в состоянии войны, сражаясь то ради простого расширения границ, то против врагов, которые угрожают выживанию всего человечества.

Организации Империума

Высшие Лорды Терры

Звёздная империя человечества управляется советом из двенадцати лидеров самых влиятельных организаций Империума. Именно они правят Империумом от имени Императора. На окраине галактики Высшие Лорды Терры считаются легендой, но их влияние распространяется очень далеко, а власть ощущается даже за пределами Империума.

Адептус Терра

Организация Адептус Терра, также известная как Духовенство Земли, или, в просторечии Адептус, состоит из миллионов преданных служителей и религиозных последователей, в чьи обязанности входит толкование и претворение в жизнь Имперских повелений, поступающих от Высших Лордов. На самом деле именно Адептус Терра управляют Империумом, его армиями и

флотами. Адептус Терра разделены на множество ведомств и департаментов, некоторые из которых работают настолько тайно, что об их существовании неизвестно никому, кроме их собственных сотрудников.

Администратум

Эта обширная организация занимается оценкой и сбором десятины, распределением ресурсов Империума и бесчисленным множеством других административных функций. Администратум является самым большим из всех отделов Адептус Терра. Большинство его сотрудников – писцы и мелкие чиновники, потомственные рабы бюрократии, охватывающей всю галактику. Сердце Администратума находится во дворце Императора – огромном комплексе, чьи готические башни возвышаются над большей частью поверхности Терры, а огромные залы, подобно пещерам, скрыты глубоко под землей. Администратум, вероятно, самая влиятельная организация во всем Империуме. Он разделен на множество ведомств, департаментов и подведомственных организаций.

Адептус Арбитрес

Адептус Арбитрес обеспечивают порядок в Империуме. Это галактическая полиция, вооружённая и оснащённая на уровне военных подразделений. Боевой элитой Адептус Арбитрес являются Арбитры и Судьи – костяк из преданных воинов, контролирующий деятельность правительства. Если назначенный Империумом губернатор планеты запаздывает с отправкой десятины, отправляет слишком мало, или не торопится исполнять Имперский указ, Адептус Арбитрес могут почтить его своим визитом. Оснащение Судей позволяет им вести небольшие войны, но их главная цель заключается в поддержании порядка.

Адептус Астра Телепатика

Работа Адептус Астра Телепатика заключается в найме и обучении псайкеров для службы в различных структурах Адептус Терра. Самой важной задачей этой организации является подготовка астропатов. Слово «Астропат» – это сокращение от астро-телепата, и означает псайкера, способного передавать телепатические сообщения на межзвёздные расстояния. Огромное расстояние между звёздами делает технические формы общения бесполезными. Психическое сообщение, отправленное через варп, доходит не обязательно мгновенно, но достаточно быстро, чтобы его можно было использовать как средство коммуникации. Только астропаты способны отправлять и получать психические сообщения на межзвёздных расстояниях.

Адептус Астартес

Воинские ордена Адептус Астартес состоят из генетически улучшенных, хирургически измененных, психологически подготовленных сверхлюдей – космических десантников. По всему Империуму базируется множество таких орденов. Адептус Астартес – величайшие войны человечества, которые готовы вступить в бой против самых опасных врагов.

Адептус Кустодес

Обязанность Кустодиев заключается в защите дворца Императора. Поскольку дворец Императора занимает большую часть поверхности Терры, они исполняют роль оборонительной армии. Среди Кустодиев есть отряд из трехсот избранных бойцов, именуемых Сподвижниками, которые служат личными телохранителями Императора.

Адептус Механикус

Техножрецы Адептус Механикус являются хранителями древних знаний Терры. Этот орден владеет и руководит Марсом – заводской планетой, чьи огромные орбитальные кузницы производят большую часть оружия, космических аппаратов и другого технологически сложного оборудования, используемого в Империуме. Адептус Механикус в равной мере являются мистическим культом и научной организацией, и их знания выходят за рамки простой технологии в область техноарканы.

Адептус Министорум

Для бесчисленных миллиардов людей Император – не что иное, как бог, которому они посвящают всю свою жизнь. За несколько эпох эта вера породила огромную и влиятельную организацию, посвященную поклонению Ему – Адептус Министорум. Однако чаще эту организацию именуют Экклезиархией, в честь ее главного первосвященника – экклезиарха. Адептус Министорум, это очень могущественная организация, ведущая свои собственные крестовые походы.

Астра Милитариум

Астра Милитариум подразделяется на множество армий, дислоцированных по всему Империуму для защиты от вторжений чужаков и внутренних восстаний. Астра Милитариум является основной боевой силой Империума, и численно значительно превосходит более узкоспециализированных Космических Десантников.

Оффицио Ассассинорум

Ассасины являются важным инструментом Имперской власти. Если планетарный губернатор оказывается мятежником, то его убийство может стать наиболее практичным решением. Даже представители Адептус Терра не застрахованы от внимания ассасинов.

Инквизиция

Инквизиция является одной из самых известных и пугающих организаций Империума. Её задача – выявлять и устранять любые угрозы Империуму и человечеству. Для достижения этих целей Инквизиция использует любые средства. Инквизиторы действуют независимо друг от друга, и не ограничены никакими властями и законами. Поле деятельности Инквизиторов огромно: заговоры ксеносов, административная неэффективность, коррупция, мутации, преступность, секретные культы, ересь, несанкционированная психическая активность – всё это находится в их юрисдикции.

Инквизиторы могут действовать в одиночку, но обычно их сопровождает свита и воины, реквизированные для выполнения текущей задачи. Представители любой из многочисленных военных сил Империума могут быть призваны на службу Инквизитору. Чем серьёзнее угроза для человечества, тем большие силы привлекаются для борьбы с ней.

Ни один мир, ни одна организация, ни один человек не могут избежать пристального взора Инквизиции. Предательство или измена Империуму не могут считаться незначительными, и никогда не остаются безнаказанными. Однако большую часть времени Инквизиторы занимаются псайкерами. Неподготовленные или оступившиеся псайкеры представляют огромную угрозу человечеству. По этой причине преследующие их Инквизиторы заслужили прозвище «Охотники на ведьм».

Империум Человечества

Галактика представляет собой огромную спираль, протяженностью в девяносто тысяч световых лет и толщиной в пятнадцать тысяч световых лет, содержащую сотни миллиардов звезд. Некоторые звёзды имеют пригодные для обитания планетарные системы, но лишь малая часть этих систем была исследована человечеством или иными способными к космоплаванию расами.

Первая колонизация галактики людьми произошла в далеком прошлом. Информация об этом событии потеряна, забыта и искажена за двадцать тысяч лет регресса и возрождения. Человеческие миры разбросаны по всей галактике, но их распределение очень неравномерно. Большинство сконцентрировано на галактическом западе вокруг колыбели Человечества – священной Терры. На периферии галактики человеческие миры немногочисленны, и зачастую сильно удалены друг от друга.

Многие человеческие миры процветают благодаря взаимным контактам и сопоставимому уровню технологии. Другие, в результате длительных периодов изоляции, регрессировали до примитивного варварского состояния. Регулярно обнаруживаются новые планеты, населенные людьми, и неизвестно, сколько еще миров остаются изолированными и забытыми на протяжении сотен, а то и тысяч лет.

Владения Бога-Императора

Звёздные империи редко рассматриваются с точки зрения непосредственно занимаемой территории. Чаще всего учитывается количество звёздных систем, находящихся под их контролем. Империум является крупнейшей империей в галактике, а его власть распространяется более чем на миллион планет. Его территории ограничены дальностью действия Астрономикона – психического маяка на Терре, который поддерживается силой Императора. По этому маяку корабли Империума прокладывают свой курс. Тем не менее, Империум не может полностью контролировать все звёздные системы на этой огромной территории. Более того, он не может контролировать большую часть необитаемых систем. В галактике существуют различные виды ксеносов, управляющих своими небольшими владениями, и людские империи, которые (зачастую напрасно) считают себя независимыми от власти Терры.

Окраины

Окраины лежат за пределами света Астрономикона, и поэтому труднодосягаемы для сил Империума. Известно, что там находятся как планеты, заселенные людьми в древние времена, так и множество миров, принадлежащих чужакам. Некоторые из этих планет населены варварами и дикарями, но на многих скрываются высокоразвитые цивилизации. Большинство миров либо независимо, либо входит в состав небольших империй чужаков или людей. Агенты Империума постоянно исследуют Окраины, выявляя опасности, и сражаясь с ними за пределами Империума.

Звёзды Гало

За Окраинами находятся Звёзды Гало. Вся галактика опоясана ореолом самых древних звезд. Многие почти погасли и окружены давно погибшими мирами. В глубинах этих планет погребены древние ужасы и тайны, которым лучше не прикасаться. Мало кто посещает эти регионы, и даже вольные торговцы избегают путешествий к Звездам Гало.

Дикий космос

Большинство звёзд в галактике еще не отмечены на картах, а их системы не исследованы. Целые регионы галактики недоступны из-за окружающих их варп-штормов. Некоторые системы просто находятся очень далеко, и ожидают часа, когда их исследуют и кодифицируют флоты эксплораторов Империума. Малоисследованные регионы называют диким космосом или дикими зонами. Когда варп-штормы утихают, начинаются исследования ранее недоступных регионов, в ходе которых открываются древние людские поселения, новые расы чужаков и их империи. Дикие зоны разбросаны по всей галактике, и зачастую разделяют плотно заселенные регионы космоса.

Миры Чужаков

Человечество – одна из многих рас, населяющих галактику. Однако лишь немногие из них столь же многочисленны или столь же распространены, как люди. Большинство видов ксеносов населяет всего лишь один мир или одну планетарную систему. В большинстве своем чужаки относительно примитивны, миролюбивы или беспомощны, и мало интересуют Человечество. Только несколько инопланетных рас достаточно могущественны, агрессивны и обладают технологиями, сравнимыми с Имперскими. Самыми распространёнными из них (но вовсе не единственными) являются Орки и Эльдары.

Планетарное руководство

Миры Империума управляются наследственными правителями – Имперскими Командующими или планетарными губернаторами. Имперский Командующий владеет планетой или системой от имени Императора. В обмен на клятву верности и регулярную уплату планетарной десятины, губернатор управляет

Imperius Dominatus

Медренгард

Руины Калибана

Кипра Мунди

Порт-Пасть

Мордия

Звёзды Гало

Немезис Тессера

Оккулирис Террибус

сегментум Обскурус

Cadia

Вальхалла

Элизия

сегментум Пацификус

сегментум Соляр

Хирос

Джоура

Священная Терра

Риза

Верховный изверг Октария

Архи-маньяк Калаверы

Криг

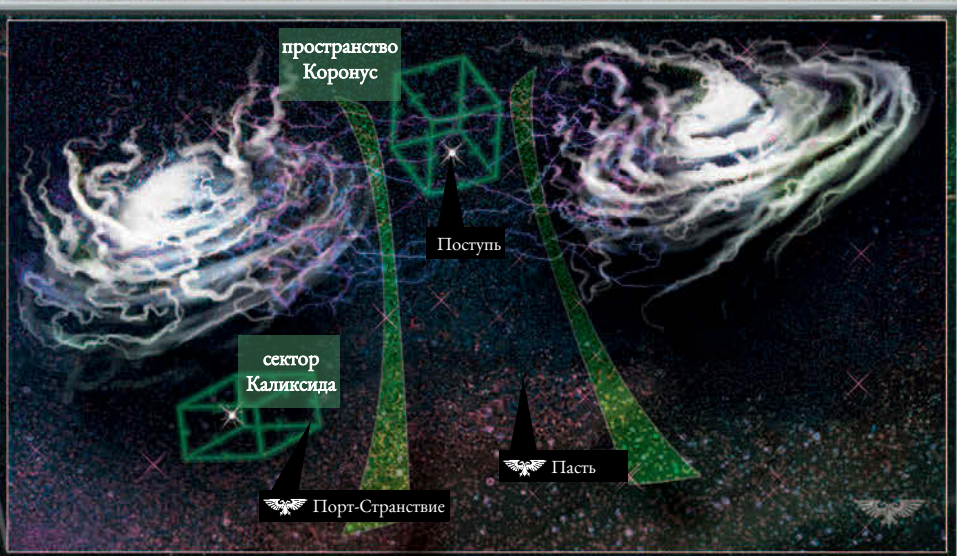
Лютер Макинтайр

сегментум Темпестус

Адские Звёзды туманности Небула

KORONUS EXPANSE

планета: Порт-Странствие
сектор: Каликсида
субсектор: Друзова марка
ci.o.666
дл. орбиты: 2.55 ПЕ
1.02g/ темп.: 26 c
тип: орбитальная станция Флота
десятина: Адептус нет
рельеф: нет
командующий: Ларий Санс



Имперский мир | Цитадель Инквизиции | Родной Мир Космодесантников | Кардинальский мир

“Вы спрашиваете меня, прочему я вновь и вновь ухожу в странствие на ржавом корабле с истощённой командой. Вы не способны понять одну простую истину: здесь, в толпе, я один из стада, а в темноте — я сам себе хозяин.”

– вольный торговец Корос, за несколько дней до исчезновения в Разломе Гекатона

“... и в последние годы крестового похода Анжуйского Святейший Друз подступил к краю имперского космоса. И узрел он, что нет дороги дальше — путь ему преграждали огромные и ужасные шторма в Имматериуме.

Не желал Друз оставлять тьму языческого неверия без охраны и повелел поставить Стражу, дабы хранила она миры близ Обода. Там слуги его защищали миры Империума от поползновений из жутких Звёзд Гало. Но также Друз возложил Долг и Власть на избранных. Им предписывалось покидать Имперский космос дабы возвращать язычников, повергать ксеносов и нести Свет Аквиллы.

Возвращались они с богатством тысячи миров и звались они вольными торговцами.”

– выдержка из истории Каликсиды

Имперский Флот | Родной мир Астра Милитариум | Мир-кузница | Демонический мир

планетой, как своей собственностью. Императорский Командующий волен править своей планетой и защищать ее теми методами, какие сочтет необходимыми. Большинство миров обладают флотами межпланетных судов, действующих в пределах системы. В подавляющем большинстве подобные корабли не оснащены варп-двигателями, необходимыми для межзвёздных перелётов.

Межпланетные суда распространены на всех технически развитых мирах. Даже на примитивном или диком мире губернатор планеты, его свита и воины имеют доступ к космическому кораблю, однако остальное население будет либо пребывать в неведении, либо испытывать благоговейный ужас перед космическим аппаратом и технологиями.

Имперский Командующий заведует межпланетными перевозками в пределах своей системы. Одни Командующие жёстко контролируют космические путешествия, другие проявляют слабину, и позволяют создавать в своих системах независимые космические флоты. Аналогично, некоторые Имперские Командующие очень тщательно поддерживают порядок в своих системах, в то время как другие считают это нецелесообразным или непрактичным, и перекладывают обеспечение безопасности на независимые организации. Несомненно, некоторые Имперские Командующие вступают в сговор с группами анархистов или пиратов, и позволяют им контролировать планеты и астероиды, предоставляют права на добычу полезных ископаемых или возможность контролировать все перевозки в системе, в обмен на личную выгоду. Такие Командующие могут утверждать, что для них это – единственный способ контролировать свои миры. Иногда они даже возлагают функции обороны и охраны порядка на подобных преступников.

Каждая планета самостоятельно обеспечивает свою оборону. Имперские Командующие должны обеспечить строительство наземных защитных сооружений, космопортов, и, по возможности, оборонительных флотов. Количество оружия и кораблей в отдельно взятых системах варьируется в зависимости от энтузиазма их губернаторов и вероятных угроз. Около планет, которые находятся в стратегических точках, или имеют дурную репутацию, помимо кораблей, подконтрольных Имперскому Командующему, может базироваться и Имперский Флот. Хотя корабли Имперского Флота и Имперского Командующего действуют независимо, и те и другие должны быть готовы к любым неожиданностям. Имперские корабли, размещённые в определённой звёздной системе, помимо оборонительных функций, могут заниматься и патрулированием нескольких соседних систем.

Планеты Империума

Миры, принадлежащие Империуму Человечества столь же разнообразны, как и сама галактика. Как правило, плотно заселены только планеты, изначально пригодные для жизни, или подвергшиеся предварительному терраформированию. Тем не менее, существует множество миров, где люди цепляются за жизнь в почти невозможных условиях. Обычно это обусловлено тем, что природные ресурсы этих миров имеют большую ценность для Империума, или сами планеты расположены в стратегических точках, например на выходе из варп-портала. Часто крошечные поселения оказываются забытым или изолированным на тысячи лет, а его обитателям приходятся бороться за выживание.

Для удобства, Адептус Терра разделяет миры Империума на несколько типов. В большинстве случаев эта классификация описывает то, каким образом Империум использует эту планету, или ее условия

окружающей среды. Обширная бюрократическая система Адептус Терра классифицирует миры в соответствии с запутанной системой, зачастую опираясь сразу на несколько планетарных особенностей. Например, планета с огромными городами и гигантскими объёмами производства классифицируется как мир-улей, но при этом ее дополнительным типом может быть указан ночной мир, мир-океан, или даже мир смерти. Далее представлены основные типы классификации:

Миры-ульи

Сотни лет промышленного загрязнения чаще всего делают поверхность мира-улья непригодной для жизни людей. Население таких миров в основном сосредоточено в ульях – городских конгломерациях высотой в несколько километров. Основными отраслями промышленности являются добыча полезных ископаемых, фабричное производство и переработка воздуха. Уровень населения поддерживается благодаря высокому соотношению импорта/экспорта. Основными статьями импорта являются продукты питания и свежая вода.

Агромиры

Агромиры почти полностью отданы под выращивание сельскохозяйственных культур, гидропоники, кормов для животных, или под животноводство. Обычно на них существуют несколько конурбаций, но большая часть населения разбросана по всей планете. Чаще всего агромиры располагаются вокруг миров-ульев, которые не способны выжить без постоянных поставок пищи. Некоторые почти полностью обслуживаются рабами, сервиторами или древними механизмами. Население отдельных агромиров столь малочисленно, что для защиты от пиратских налетов на планете размещается всего одна рота солдат.

Цивилизованные миры

Большинство миров Империума попадает под эту классификацию. Однако сам термин «цивилизованный» может ввести вас в заблуждение, поскольку большая часть населения носит при себе оружие даже на тех мирах, которых на протяжении многих поколений не касалась настоящая война. Цивилизованные Миры, как правило, самодостаточны, обладают космопортами, и способны защитить себя от большинства вероятных угроз. Большая часть таких миров имеет дополнительную классификацию, например: кардинальский мир, мир-сад, добывающий мир, и еще тысячи вариантов.

Мёртвые миры

Человечество обнаружило, что галактика усеяна мирами, на которых почти или полностью отсутствуют признаки жизни, однако явно заметны следы некогда существовавших цивилизаций. На этих планетах отсутствуют признаки военного вмешательства Империума и чужих рас. Возможно, причинами гибели этих миров стали экологические катастрофы, или разрушительные междоусобные войны.

Миры смерти

Бывают повсеместное заселение которых слишком опасно. Окружающая среда может варьироваться от покрывающих весь мир джунглей, в которых скрываются плотоядные растения и хищные животные, до бесплодных каменистых равнин, усыпанных вулканами и опустошённых ионными штормами. Некоторые миры смерти богаты полезными ископаемыми, минералами, растительными или животными ресурсами. Хотя такие планеты почти невозможно колонизировать, их необходимо должным образом исследовать, что требует возведения форпостов и производственных мощностей. Астра Милитариум очень ценит войска, набранные с этих суровых миров.

Исследовательские станции

Эта категория включает в себя орбитальные станции, астероидные орудийные установки и прочие важные комплексы на мирах смерти и других планетах. С их помощью проводятся самые разнообразные исследования: от селекции животных и окультуривания диких растений до опытов в области генной инженерии и испытаний вооружения. Помимо этого исследовательские станции могут выступать в качестве наблюдательных постов для системной или планетарной обороны.

Феодальные миры

Поскольку весь Империум управляется в соответствии с феодальной системой, в данном случае термин «феодальный» означает уровень технического развития планеты, при котором чёрный порох либо был изобретен недавно, либо есть все предпосылки для этого открытия. Такой уровень развития планеты может быть обусловлен регрессом вследствие длительной изоляции мира варп-

штормами, или восстановлением науки после затяжной войны или другого глобального бедствия. Обычно таким мирам позволяют развиваться самостоятельно, и могут пройти века, прежде чем феодальный мир достигнет уровня развития, аналогичного большинству других миров Империума.

Миры-кузни

Миры-кузни – это суверенные владения Адептус Механикус, и жизненно важный источник поставок оружия и техники для вооружённых сил Империума. В большинстве своем они представляют собой заводы, занимающие целую планету. Многие миры-кузни также служат базой для того или иного Легиона Титанов.

Языки

Население почти любого цивилизованного мира Империума говорит на том или ином варианте низкого готика, так же известного как «простой готик», или «общий язык». Этот язык, который повседневно используется огромной массой жителей Империума, происходит от наречия их далёких предков. От планеты к планете низкий готик может существенно различаться. Даже в пределах одного мира могут существовать несколько акцентов или диалектов. Хотя на первый взгляд некоторые варианты низкого готика могут показаться непонятными для человека с другой планеты, тем не менее, найдётся множество общих слов и примитивных фраз, которые позволят обитателям разных планет понять друг друга.

На некоторых мирах встречаются еще более искажённые формы низкого готика, например, сленг обитателей подулья, или жаргон астероидных шахтеров. Для того чтобы овладеть ими необходимо дополнительное обучение. Порой для упрощения общения неочевидные отсылки к местным особенностям и традициям, названия животных и организаций, уникальных для того или иного места переводят, используя общие понятия.

При общении с образованными или приезжими личностями путешественники предпочитают использовать высокий готик, поскольку местный низкий готик может быть искажён и извращён до такой степени, что для того, чтобы вести осмысленную беседу на нём, может потребоваться длительное обучение у местных жителей. Высокий готик так же называют «старшим готиком», «древним готиком» или «изначальным готиком». Этот древний язык почти не претерпел изменений, а его основы закрепляются через обучение и практику. Высокий готик используют во время церемоний, консультаций, и в иных случаях, требующих предельной ясности и определённости значений. Он позволяет эффективно обсуждать сложные концепции независимо от происхождения и культурных особенностей собеседников.

Еще один язык, с которым могут столкнуться путешественники – это техна-лингва Адептус Механикус. Хотя сам язык редко используется кем либо кроме техножрецов, отдельные его элементы можно обнаружить в низком готике высокоиндустриализированных или технологически ориентированных культур. Немногим за пределами Жречества Марса доступно полное понимание техна-лингвы с ее внутренними отсылками и аллюзиями на знания, неизвестные никому, кроме закрытого общества техножрецов. Магосы Адептус Механикус сохранили эту форму общения с момента основания их организации в Темную эру технологий. По традиции те, кто не был освящен Богом-Машиной, не должны произносить его запретные фразы.

Культура

Количество различных культур в Империуме сравнимо с числом обитаемых планет. Самые густонаселенные миры могут похвастаться огромным количеством субкультур как в рядах немногочисленной знати, так и среди тех, кто погряз в нищете. На одних мирах и те и другие живут бок о бок, на других высшее сословие держит себя в умышленном неведении относительно жизни за пределами своего избалованного общества. Каждый мир отличается своими обычаями, традициями, династиями и культурным наследием. Путешествующие среди звёзд должны привыкнуть ко многим проявлениям безграничной изменчивости Человечества.

Мутации

С самого начала колонизации космоса, человеческие популяции подвергались воздействию различных экстремальных условий окружающей среды. Коренные жители давно колонизированных миров имеют характерные физические признаки, такие как доминирующий цвет волос, телосложение, или рост. Экстремальные случаи физической адаптации порождают популяции мутантов, которых уже нельзя считать людьми. Некоторые из них претерпевают столь отвратительные умственные и духовные изменения, что Инквизиция признает таких мутантов слишком опасными, и безжалостно зачищает от них целые миры для последующей повторной колонизации.

Положение мутантов в Имперском обществе разнится от мира к миру. На многих примитивных мирах их убивают сразу после рождения. На технически

продвинутых мирах мутантам позволяют жить, но редко когда предоставляют права обычных граждан. На многих мирах мутантов сегрегируют от нормального населения, объявляют вне закона, или запрещают им жить в определенных областях. В целом, они составляют огромную угнетаемую часть общества Империума. Их недовольство иногда выливается в восстания и мятежи. Порой мутантам даже удается на краткое время взять под свой контроль планету или даже группу планет. Однако чаще всего их ждет скорое и безжалостное возмездие.

В целом мутации рассматриваются как неприемлемые отклонения. Тем не менее, некоторые из них проявляются не сразу. Тогда мутант может подняться социальной или военной лестнице. К тому моменту, когда о его мутации станет известно и об этом пойдут слухи, он может быть уже достаточно влиятельным для того, чтобы сохранить своё положение.

Недолюди

Недолюди произошли от человека, но претерпели некоторые изменения или мутации. Они отличаются от обычных мутантов тем, что соответствуют чёткому физическому стандарту, способны к размножению, и вероятность их дальнейшей мутации не выше, чем у обычных людей. В Империуме проживают миллионы подобных существ. Отношение властей к ним мало отличается от отношения к остальному населению. Тем не менее некоторые виды недолюдей являются популярными объектами насмешек, с другими связано множество страхов или предрассудков. Недолюди редко достигают высокого положения в иерархии Империума. Тем не менее их вербуют на службу в Астра Милитариум, на флот и в другие структуры (кроме космических десантников). В таких структурах, как Астра Милитариум, недолюдей зачастую размещают отдельно от остальных людей.

Связь

Единственным возможным средством связи на межзвёздных расстояниях являются услуги астропатов. Они способны передавать телепатические послания через космос, и получать подобные сообщения от других астропатов, если их разумы настроены соответствующим образом.

Их услуги очень востребованы. В Империуме астропаты широко распространены, и их легко узнать по характерным широким робам с капюшонами. Помимо служебных обязанностей они никак не контактируют с обычными людьми, и покой их священных обителей на мирах или кораблях защищен незыблемым Имперским законом. На флоте астропаты исполняют роль межкорабельных и планетарных связных. Также их можно встретить на службе у Астра Милитариум, Инквизиции, Адептус Министорум и Космическго Десанта, и среди Адептус Администратум. Конфиденциальность сообщений обеспечивается за счёт того, что астропату не обязательно понимать смысл передаваемого сообщения. Таким образом, пользуясь различными тайными языками, кодами и шифрами, можно передавать секретные приказы и иную важную информацию через всю Галактику, не беспокоясь, что кто-либо кроме адресата получит доступ к её содержанию.

Если Имперский Командующий отдаленного мира хочет поддерживать связь с остальным Империумом – ему необходим астропат. Проще говоря, астропаты являются неотъемлемой частью обычной жизни. Они необходимы при коммерческих грузоперевозках и в иных сферах, где есть потребность в межзвёздной связи. Большая часть Адептус Астра Телепатика образует сеть, покрывающую почти весь Империум от края до края. Хотя радиус передачи одного астропата довольно мал, и составляет всего несколько световых лет, сообщение возможно ретранслировать дальше, используя других астропатов. Таким образом, теоретически, его можно доставить даже в самый отдаленный уголок Империума.

Однако, как и всё, что связано с варпом, астротелепатия может быть ненадёжной. Наравне с Астрономиконом астропатические сообщения подвержены воздействию со стороны течений и штормов Имматериума. Передача может занять дни и недели, сообщение может даже сбиться с пути и дойти не до того принимающего астропата. Известны случаи, когда сообщения с сигналами бедствия или просьбой о подкреплении приходили спустя годы и десятилетия, когда любая помощь уже была бесполезной, а кампании давно завершились поражением.

Обычный псайкер не может ни передавать сообщения через варп, ни принимать телепатические послания на больших расстояниях. Только астропаты обладают такими способностями, которые являются результатом многолетнего обучения, завершающегося специальным ритуалом, во время которого они получают в распоряжение частицу могущества самого Императора. Этот ритуал называют Связывание Душ. Он приближает сознание псайкера к психической мощи Императора. Во время него, часть неограниченных сил Императора передаётся астропату.

Для псайкера передача энергии является травмирующим процессом. Не все выживают, несмотря на годы подготовки, и не всё, кто выжил, сохраняют свой рассудок. Даже выжив, они получают повреждения чувствительных нервов глаз и других органов чувств. Поэтому почти все астропаты слепнут, либо теряют обоняние, слух, вкус или осязание. На самом деле, их развитые психические способности отчасти компенсируют потерю зрения, поэтому они не являются слепыми в полном смысле этого слова, хотя так может показаться, глядя на их деформированные, запавшие и пустые глазницы.

Империум и космические путешествия

Без космических путешествий человечество погибло бы десятки тысячелетий тому назад среди безжизненных заражённых пустынь древней Терры. В 41-м тысячелетии, межзвёздные корабли выступают в роли хрупкой, но жизненно важной связи между мирами, позволяющей человечеству выжить среди звёзд. Оборона Империума, торговля, связь и перевозки – всё это зависит от межзвёздных путешествий, а значит от межзвёздных космических кораблей.

Межзвёздные космические корабли оснащены варп-двигателями, позволяющими путешествовать между звёздами. Некоторые корабли являются собственностью Имперских Командующих, домов навигаторов, и других независимых организаций или лиц. Подавляющее большинство судов принадлежат управленческому отделению Адептус Терра – Администратуму. Все действующие в рамках закона человеческие корабли, независимо от того, являются ли они собственностью Империума, или нет, регистрируются и контролируются Администратумом.

Варп

«Что касается варпа, то это чуждое и страшное место. Послать путешественника сквозь варп без защиты – тоже самое, что бросить его в море полное акул и сказать, чтобы он плыл домой. Лучше не позволять простому человеку путешествовать меж звёзд. А еще лучше – даже не позволять ему знать, что такие вещи вполне осуществимы».

– Фра Сафране, 5й помощник навигатора Да'эль. Комментарий дан перед отправкой второй миссии по поиску пропавшего транспортника *Гордость Ангелиса*.

Межзвёздные путешествия полностью зависят от варпа. Материальная вселенная – это только один из аспектов реальности.

Есть полностью независимая и параллельно существующая нематериальная вселенная. Обычно ее называют варп, варп-пространство, имматериум, эмпиреи или море душ. Варп-технология – надёжно охраняемая область науки, занимающаяся изучением и использованием варпа, самое важное достижение которой – варп-путешествия.

Если описать варп-пространство словами, то это широкое и бесконечно глубокое море необузданной энергии. Эта энергия несет внутри себя различные мысли, высвобожденные эмоции, обрывки воспоминаний и непоколебимые убеждения тех, кто живёт в материальной вселенной.

Варп-путешествие

Космические суда погружаются в варп при помощи активации варп-двигателей. Когда корабль покидает материальную вселенную, он входит в соответствующую точку варп-пространства. Затем судно несут волны и течения варпа.

После того, как корабль некоторое время путешествует таким образом, он выключает варп-двигатели и попадает назад в реальное пространство. Так как материальная вселенная и варп двигаются параллельно друг другу, корабль появляется в точке на несколько световых лет удалённой от начальной. Этот процесс называют прыжком или скачком, а процесс выхода или входа называют погружение, сдвиг или смещение.

Путешествия совершаются короткими прыжками до

четырех-пяти световых лет. Более длинные прыжки непредсказуемы и опасны. Движения волн варпа имеют сложный и непоследовательный характер, и часто оказывается, что корабль, пытавшийся совершить длинный прыжок, значительно сбился с курса.

Если бы данные ограничения распространялись на все варп-путешествия, то Человечество не распространилось бы по всей галактике, как это произошло. Совершать длинные прыжки на много световых лет возможно, управляя кораблем – чувствуя, исследуя и реагируя на течения варпа и таким образом направляя судно к соответствующей точке в материальной вселенной. Только разновидность людей-мутантов известных как Навигаторы может вести судно через варп таким образом.

Некоторые индивидуумы чувствуют движение варп-пространства. Например, они иногда могут сказать, что скоро прибудут в место назначения, еще до того, как корабль выйдет обратно в материальную вселенную. Как правило, чувствительность к варпу у людей плохо развита. Однако у малой части человечества эта способность развита намного лучше. Эти люди известны как псайкеры, и способны осознанно управлять энергией варпа и использовать ее, чтобы влиять на материальную вселенную. Навигаторы обладают дарами особого рода и используют силы, которые помогают им вести корабль в варпе.

Астрономикон и варп

Астрономикон, это психический направляющий сигнал, центром которого является Терра. Его поддерживает непрерывная психическая концентрация тысяч псайкеров. Астрономикон невозможно обнаружить в реальном мире – только в варпе. Благодаря его сигналу Навигаторы могут вести свои суда на большие расстояния.

Сигнал Астрономикона сильнее всего у Терры и по мере удаления от нее постепенно ослабевает. Зона его распространения – сферическая область диаметром около 50000 световых лет. Астрономикон не распространяется на самые удалённые концы галактики, и, так как Терра расположена на галактическом западе, его сигнал не охватывает целиком огромные пространства восточной части галактики. Вне зависимости от диапазона или его постоянной интенсивности, сигнал временами может быть блокирован локальной активностью самого варпа. Такую активность можно сравнить с земными ураганами и штормами и называют ее варп-штормом. Варп-шторма могут быть настолько сильными и продолжительными, что целые звёздные системы на сотни лет оказываются в изоляции.

Варп-шторм не только мешает принимать сигнал Астрономикона, он также опасен и для космических судов, проходящих поблизости. Ни один корабль не отважится войти в варп-шторм, надеясь при этом выжить, хотя, тем не менее, существуют истории о чудесных спасениях и кораблях отброшенных с курса на десятки тысяч световых лет. Варп-шторма – не единственная опасность варпа. Существуют разумные энергии и другие нематериальные формы жизни, которые его населяют – создания образованные из непостоянной субстанции варпа и являющиеся его частью. Некоторые дружелюбны, но большинство настроены враждебно. Человечество знает их как демонов.

Временной сдвиг

Разница во времени между реальным миром и варп-пространством очень глубока. В этих двух измерениях время течёт не только по-разному, но и с различной скоростью. После того как корабль завершит свой прыжок, экипаж никогда не знает как долго на самом деле длилось их перемещение. Время, текущее в реальном мире, относится к реальному времени. Время, текущее на борту корабля, относится ко времени варпа.

Навигация в варпе

Активировав варп-двигатели, судно погружается в измерение, которое очень отличается от материальной вселенной. Если представлять себе варп, то подходящим сравнением будет относительно плотная, почти жидкая энергия, лишенная звёзд, света и жизни в ее обычном понимании.

Корабль, оказавшийся в варпе, может двигаться посредством его главных движущих сил, следуя мощным водоворотам и течениям варпа, и, в конце концов, достигнуть точки, соответствующей месту назначения в реальном мире. Самым сложным аспектом варп-путешествия является то, что невозможно установить пространственные перемещения варпа, когда корабль уже внутри него. Корабль может только слепо продолжать движение, а его команда надеяться, что они двигаются в правильном направлении. И чем дольше корабль находится в варпе, тем выше возможность наткнуться на какое-нибудь непредвиденное течение, которое унесет его с курса неизвестно куда.

Навигация в варпе может осуществляться двумя путями: рассчитанным прыжком или управляемым прыжком.

Все варп-двигатели содержат в себе навигационные механизмы. Когда корабль находится в реальном мире, они отслеживают постоянно меняющиеся движения той части варпа, которая соответствует местонахождению корабля в данное время. Это «окно» в варп-пространство. При помощи наблюдения этих

перемещений в варпе возможно рассчитать курс, корректирующие манёвры и примерное время, которое займет путь к предполагаемому месту назначения. Расчет строится на том предположении, что варп-течения, наблюдаемые из реального мира, значительно не изменятся за время полёта. Этот метод известен как «рассчитанный прыжок». Небезопасно совершать рассчитанные прыжки дальше чем на четыре световых года за раз. С увеличением продолжительности прыжка растут и шансы на то, что варп-течение значительно изменит своё направление.

Вторым, и более эффективным видом варп-навигации является управляемый прыжок. Этот метод основывается на двух факторах: Навигаторах и психическом маяке Астрономикона. Центр Астрономикона находится на Земле и не только контролируется, но и направляется психической силой Императора. Астрономикон – это психический маяк, пронизывающий варп-пространство. Навигатор на борту корабля в варпе способен принимать его сигналы и вести судно сквозь варп-пространство, компенсируя изменения течений. Управляемый прыжок может покрывать намного большие расстояния, чем рассчитанный. Большинство пилотируемых прыжков совершаются на расстояния не более чем 5000 световых лет, но возможны и более длинные прыжки.

Типичное межзвёздное путешествие начинается, когда грузовой корабль ложится на орбиту имперского мира. Крохотные шаттлы деловито доставляют на него драгоценные минералы, продукты питания, команду и изделия промышленности с мира под ним. Процедура погрузки может занять дни или недели, и шатлы будут снова и снова возвращаться к огромному кораблю. Как только погрузка будет завершена, колоссальное судно медленно станет уходить прочь с орбиты под действием силы его главных двигателей. Корабль направляется за пределы солнечной системы, осторожно и постепенно увеличивая скорость. Несмотря на то, что двигатели судна способны развивать чудовищное ускорение, высок риск того, что судно столкнется с космическим мусором, если корабль будет слишком быстро или сильно ускоряться. Как только солнце останется за его кормой, а плотность мусора уменьшится, корабль разовьет примерно 1% от скорости света.

После нескольких недель путешествия, корабль достигнет своего первого пункта назначения. Так называемая «точка прыжка» лежит за пределами окружности звездной системы. Это определённое место, где плотность космического мусора становится меньше плотности варпа. Как только корабль пересекает его невидимую границу – активация варп-двигателей становится безопасной. Экипаж, достаточно безрассудный или легкомысленный для того, чтобы преждевременно активировать варп-двигатели, в удачном

случае может обнаружить, что его корабль забросило куда-нибудь за тысячи световых лет. Но более вероятно, что корабль будет разорван на части и уничтожен, и больше о нём никогда никто ничего не узнает.

После безопасной активации варп-двигателей корабль вырывается за пределы материальной вселенной и входит в измерение варп-пространства. Теперь начинается его настоящее межзвёздное путешествие. Суда, двигающиеся в варп-пространстве, совершают это прыжками различной длины до 5000 световых лет. Только дальнее путешествие состоит более чем из одного прыжка. И даже так, на борту корабля пройдёт около двух недель, прежде чем судно будет готово окончить свой прыжок. Тем временем, из-за временных сдвигов в варп-пространстве, в реальном мире пройдёт более года.

Корабль возвращается в материальную вселенную непосредственно у пределов точек прыжка у солнечной системы, к которой он направлялся. Если удача будет на его стороне, то он выйдет близко к ее границам, иначе может потребоваться много недель, чтобы достичь внутренних планет. Всегда разумно брать запас

расстояния при прыжке к звезде. Результаты входа в космос внутри прыжковой зоны будут такими же, как и при преждевременной активации варп-двигателей, и практически всегда означают катастрофу.

Теперь корабль готов к последнему рывку, который начинается с налаживания связи с местом назначения и установления новых временных координат. Время в варп-пространстве настолько отличается от времени в обычном мире, что команда даже не может предположить сколько заняло их путешествие: несколько месяцев или несколько лет. Сначала корабль двигается со скоростью примерно 1% от скорости света, но по мере приближения к скоплению внутренних миров постепенно снижает скорость. И, в конце концов, он достигает места своего назначения, где стаи маленьких шаттлов вновь начинают деловито выгружать и погружать грузы и пассажиров, готовя судно для нового путешествия.

Каналы варп-пространства

Теоретически возможно путешествовать через варп в абсолютно любую точку вселенной. Однако, из-за постоянно меняющихся течений варпа, проще передвигаться от одних систем к другим, и короткие варп-прыжки всегда более точны, чем длинные. Это особенно правдиво в случае перемещения большого флота, который может быть разбросан на несколько световых лет при длительном перемещении. Давно признанные и хорошо описанные каналы варп-пространства связывают звёздные системы и целые регионы, обеспечивая сравнительно предсказуемые пути, по которым проходит большинство судов.

Варп-врата

Варп-врата – это точка в реальном мире, связанная с другой такой же точкой при помощи туннеля сквозь варп-пространство. Этот туннель каким-то образом избегает обычных возмущений варпа, позволяя совершать абсолютно безопасные путешествия в пределах строго установленного времени. Происхождение варп-врат считается загадкой, и было множество яростных споров на тему того, являются ли они естественными или искусственными. Если они искусственные, то никто не может сказать - кто и с какой целью их создал. Кроме того, некоторые варп-врата были искусственно улучшены, их входы отмечены механическими конструкциями, о принципах функционирования которых можно только догадываться. Другие же варп-врата являются не более чем чёрными дырами в космосе.

Варп-врата встречаются в глубинах космоса, на границах и внутри солнечных систем, и даже на планетах. Самое крупное, что могут пропустить другие врата – это маленькие транспортные средства, или, возможно, существо размером с человека. Они расположены на поверхности планет и непосредственно ведут к другим вратам на поверхности других планет. Все врата, а особенно их маленькие разновидности, редко встречаются. Планетарные врата часто замаскированы или отвечают только на электрические, психические или иные сигналы, которые могут указывать на определённые тайны их создателей.

Все путешествующие по космосу расы готовы использовать варп-врата, если найдут их, несмотря на то, что исследование того куда они ведут часто может быть весьма рискованным. Многие врата оказываются неисправными и могут непредсказуемо выбросить корабль в глубины варпа. Другие могут вести к местам, которые когда-то могли быть звёздами или планетами, но теперь представляют собой не более чем пустой космос. Также необходимо учитывать возможность внезапного появления в далёкой и враждебной империи ксеносов. Может быть, что корабль, некогда исчезнувший в варпе, перенёс себя за пределы галактики. Варп-врата часто становятся чрезвычайно важными для всех, кто бы их ни контролировал, и многие имеют жизненно важное стратегическое значение для Империума. Имперские командующие и прочие заинтересованные лица соперничают за контроль над варп-вратами, которые находятся в сфере их влияния, и эти реликвии яростно защищают от атак извне.

Варп-порталы

Варп-портал – это точка в космосе, в которой реальность и варп пересекаются, образуя стабильный вход и выход из варп-пространства. Для входа в варп таким способом, нет необходимости активировать варп-двигатели, хотя маловероятно, что судно, не оборудованное варп-щитами, долго проживёт в эмпиреях. Этот портал не ведет в туннель, и судно, вошедшее в него, отдается на волю течений варп-пространства. При помощи аккуратного маневрирования можно вернуться в обычный космос, используя такой же портал с обратной стороны. Кроме того, истинная природа порталов также не познана, и никто не знает, возникли ли они по воле случая или имеют некое тайное назначение. Некоторые ксеносы используют варп-порталы, чтобы перемещаться между варпом и реальным миром: особенно это любят существа известные как «поработители», которые сами живут в варпе. Подобно варп-вратам, порталы встречаются везде, и могут находиться на поверхности планет. Некоторые имеют четко выраженную физическую составляющую, тогда как другие невидимы или имеют форму дыры в земле или входа в тёмную пещеру.

У варп-порталов есть свои клиенты: для уже описывавшихся здесь космических кораблей с повреждёнными варп-двигателями, попавших в ловушку в варпе и обречённых на гибель, неожиданное обнаружение варп-портала может позволить им вернуться в реальный мир.

Создания варпа

Странные и опасные создания населяют эмпиреи. Некоторые из этих кошмаров ограничиваются только пребыванием в варпе, но и они продолжают представлять значительную угрозу для человечества. Подвергаясь обычным опасностям варп-путешествия, корабли, держащие путь сквозь варп-пространство, могут также подвергнуться атаке со стороны злобных сущностей, желающих поглотить жизненную силу обитателей судна.

Техножрецы корабля создают защитное поле при помощи устройства, называемого генератором поля Геллера, чтобы защититься от этих мародерствующих хищных тварей. Однако эти ограждающие щиты очень сложны и загадочны, и их изменчивая природа не обеспечивает защиту от решительной атаки. Корабли, которые допустят исчезновение поля Геллера, окажутся в большой беде, так как их присутствие будет обнаружено и к ним внезапно стечётся целая стая злобных существ. Такие нападения могут быть различными по жестокости: от случайных повреждений самого судна, до крупных неполадок в системах и атак на экипаж и пассажиров.

Незащищённый человек в варпе может стать одержимым чуждыми сущностями или может быть сведен с ума фантастичной окружающей средой. Люди бесследно исчезают, пока безумные стаи неистовствуют на палубах, выпуская на волю их ночные кошмары, являясь причиной убийств и самоубийств. Иногда корабли появляются из варпа физически неповрежденными, но безо всяких следов своей команды. Множество таких кораблей-призраков дрейфует по галактике, и встреча с ними считается дурным предзнаменованием.

Власть некоторых сущностей варпа распространяется и на материальный мир. Одни являются лишенными разума охотниками, ищущими души живущих в вечном поиске утолить неутолимую жажду квинтэссенции жизни смертных. Другие, после посещения материальных миров обладают иным, более высоким уровнем чувствительности и голода, страстно желая плотского существования, но неспособные поддерживать его в течение длительного времени. Эти создания вторгаются в разумы людей и обращают их к своей выгоде, порабощают их с целью провести ритуал, который позволит им пересечь мост между реальностями и войти в материальную реальность. Целые общества, и даже миры, могут стать рабами прихотей паразитических сущностей которые благоденствуют за счет своей власти и превосходства. Имперские власти должны непрестанно искать и уничтожать таких чуждых существ, ослабляя их власть над реальным миром, всегда и везде, где это только возможно.

Пересекая бездну

Весь Империум зависит от кораблей, которые перевозят его войска и чиновников по всей галактике. Флоты отвечают за доставку жизненно важных продуктов питания голодающим мирам-ульям и транспортировку техники и оборудования на сельскохозяйственные планеты. Без своих флотов Империум рухнет, а люди во многих уголках галактики погибнут.

Межзвёздные суда могут находиться в частной собственности, но большинство действует от имени одной из организаций Империума. Крупнейшей такой организацией является Имперский флот, в котором насчитываются десятки тысяч военных кораблей и транспортных судов различных размеров. Помимо кораблей Имперский флот владеет военными космопортами, космическими станциями, горнодобывающими судами, кораблями-заводами, различными орбитальными исследовательскими станциями, и огромным количеством спутников, использующихся для разведки, раннего предупреждения и в исследовательских целях.

Империум настолько огромен, что его Флот разделяется на пять основных сегментумов, являющихся независимыми административными единицами (которые сотрудничают при необходимости). Большинство высших чинов командования Имперского Флота происходит из рядов духовенства – в основном из Администратума. Главнокомандующий флотом может быть также Высшим Лордом и жить на Терре.

Адептус Терра не только имеют полный контроль над флотом, но и имеют свои собственные корабли. Некоторые постоянно находятся около Терры, но большинство разбросано по всей галактике постоянно доставляя слуг Империума на задания величайшей важности или секретности. Большое количество судов находится под непосредственным контролем Адептус Арбитрес, и могут быть использованы как для перевозок, так и для военных целей.

Космические Десантники обладают своими собственными межзвёздными транспортами и линейными флотами. Эти немногочисленные корабли укомплектованы наиболее свирепыми и хорошо обученными воинами во всей галактике. Каждый Орден имеет достаточное количество кораблей, выступающих в

роли космических баз, в том числе транспорты и десантные суда. Главы орденов космических десантников имеют право вводить в строй новые корабли, или захватить вражеские, и использовать их по своему усмотрению. Для упрощения определения принадлежности кораблей каждый из Орденов космических десантников использует свои собственные цветовые схемы и символику.

Межзвёздные корабли, космические станции, шахты, и промышленные суда, принадлежащие отдельным лицам, корпорациям или торговым домам составляют довольно малую часть от общего количества. Возможность совершать межзвёздные перелеты наделяет их большим влиянием. Единственная причина, по которой это дозволяется – их владельцы сговорчивы и полезны для Империума.

Самыми примечательными среди этих частных предприятий являются вольные торговцы и великие торговые дома навигаторов. Даже самая большая из этих династий владеет сравнительно небольшим количеством судов, но с финансовой точки зрения – это огромное богатство. В большинстве своем это очень старые корабли, но династии заботятся о них на протяжении тысячелетий. Корабли вольных торговцев, как правило, огромны и сделаны на совесть.

Нелегальные перевозки

Империум огромен – достаточно огромен, чтобы скрыться в нём, если вы действительно этого желаете. Администратум так или иначе контролируют львиную долю космического судоходства, но тем не менее на задворках цивилизации до сих пор мелькают незаконно действующие корабли. Эти суда принадлежат незарегистрированным торговцам, контрабандистам и даже пиратам. Их владельцы серьёзно рискуют, поскольку незарегистрированное корабли автоматически расцениваются Имперским флотом как неприятельские.

Незаконное судоходство имеет серьёзные недостатки по сравнению с легальным. Навигаторы, в целом – законопослушные граждане. К тому же они достаточно немногочисленны. Межзвёздное путешествие без навигатора проходит относительно медленно, поскольку в таком случае корабль может прыгнуть только на пять световых лет против 5000 при управляемом прыжке. Поэтому большинство нелегальной космической торговли идёт в местном масштабе, в пределах соседних субсекторов или периферийных интерсекторов. Некоторые навигаторы соглашаются работать на нелегальных судах, но такие встречаются крайне редко.

Незарегистрированные суда

Существует множество причин, по которым капитан может соблазниться управлять нелегальным судном. Все планеты имеют собственные законы, регламентирующие, что может и не может быть импортировано и экспортировано. Некоторые планетарные правительства также налагают тяжёлое бремя больших импортных пошлин или же вводят запутанные карантинные правила. Грузы и пассажиры официальных судов всегда тщательно проверяются и регистрируются. Многие маршруты – собственность наследственных капитанов или используются исключительно при наличии торговой хартии.

Есть множество людей, включая Имперских Командующих, желающих обойти те или иные условия. Даже зарегистрированные суда могут нарушать законы, особенно если прибыль того стоит, но они сильно рискуют, потому что их корабль можно легко идентифицировать и выследить.

Типичное незарегистрированное судно действует с тайной базы, расположенной недалеко от прыжковой точки на границе звёздной системы. Было бы безрассудно для капитана привести свои корабли прямо в звёздную систему, поэтому нелегальные грузы доставляются на эту базу внутрисистемными кораблями. Местоположение перевалочной базы должно храниться в тайне, и довольно часто капитанам приходится менять базу раз в несколько месяцев. Имперский Командующий может закрывать глаза на нелегальную торговлю, если это удовлетворяет его интересам. Самый большой враг нелегального торговца – это предательство.

Пиратские суда

Пиратские межзвёздные суда действуют подобно незарегистрированным торговцам, но их намерения гораздо более зловещи. Немногие Имперские Командующие будут терпеть пиратов в своей системе, так что большинство пиратских баз находятся в окрестностях необитаемых систем. Некоторые пираты действуют исключительно против зарегистрированных торговцев, другие неразборчивы в выборе своей жертвы. Пираты и нелегальные торговцы часто сотрудничают, обмениваясь информацией и иногда используя одни и те же базы.

Обычная тактика пиратов – залечь в засаде прямо в прыжковой точке системы. Если цель покидает систему, есть шанс, что сопровождающие ее внутрисистемные суда уже повернут обратно и оставят готовящийся к прыжку корабль в одиночестве. Пираты бросаются к судну, атакуют его и захватывают груз, пока корабль еще не прыгнул. Пираты могут напасть и уничтожить грузовое судно, однако такие действия вряд ли принесут им прибыль.

Вражеские рейдеры

Рейдеры – межзвёздные корабли, принадлежащие вражеским силам. Кому они являются вражескими, естественно, зависит от того, на чьей вы стороне. Имперские Командующие склонны к ссорам со своими соседями. В этих ссорах одна сторона может быть готова к тому, чтобы нанять нелегальные суда, даже пиратов, для нападения на суда своего конкурента. Такие нападения – обычное дело, но чаще всего их целью служат внутрисистемные суда, принадлежащие противнику. Было бы чрезвычайно глупо для Имперского Командующего напасть на суда Имперского флота – это вызовет немедленную и бескомпромиссную реакцию. Само собой разумеется, что случаются ошибки, и Имперские Командующие иногда оказываются по ту сторону Имперского возмездия.

Сегментумы майорис

Империум разделён на пять зон, известных как сегментумы майорис. В целях контроля перевозок и управления флотом сегментум является административным подразделением Адептус Терра.

Все перевозки контролируются в рамках юрисдикции одного из пяти сегментумов. Каждая из этих зон управляется из Крепости Сегментума, являющейся базой Имперского Флота, действующего в этом сегментуме. Каждая Крепость Сегментума управляется высокопоставленным представителем Адептус Терра, именуемым Верховным Лордом-адмиралом. Крепость сегментума Соляр расположена на Марсе, сегментума Ультима на Кар Дуниаше, сегментума Темпестус на Бакке, сегментума Пацификус на Гидрапуре, а сегментума Обскурус на Кипра Мунди.

Сектора

Каждый сегментум разделен на сектора различной величины, зависящей от местных требований и плотности расположения звезд. Типичный сектор охватывает семь миллионов кубических световых лет, что эквивалентно кубу со сторонами длиной почти по 200 световых лет. Империум не разделён на сетку из секторов. Они разбросаны по просторам галактики, образуя цепь небольших островков цивилизации в безграничном океане пустоты. Сектора соединены со своими соседями проверенными маршрутами через варп, но при этом расстояние между ними редко составляет менее нескольких тысяч световых лет.

Субсектора

Сектора делятся на субсектора, как правило, содержащие от двух до восьми звёздных систем в радиусе десяти световых лет, хотя некоторые могут включать в себя и большее количество. Этот размер продиктован практическим диапазоном патрулирования космическими кораблями Флота. Поскольку субсектор являются группой миров, а не объёмом пространства, в каждом секторе есть огромное количество звёздных систем не входящих ни в один субсектор. Такие места называются интерсекторами, или, чаще, дикими зонами, запретными зонами, пустым или пограничным космосом. В интерсекторах могут располагаться пылевые или газовые туманности, недоступные области, системы, принадлежащие чужакам, неисследованные системы, необитаемые системы и непригодные для жизни миры.

Звёздные флоты

Межзвёздные суда Империума делятся на торговые, военные, гражданские и еще несколько специализированных типов. Все они входят в состав отдельных флотов: торгового, гражданского и военного флот. Каждый Сегментум имеет свои собственные торговые, военные и гражданские флоты. Так, например, Линейный флот Соляр является военным флотом сегментума Соляр, Мерчант Пацификус является торговым флотом сегментума Пацификус, Цивилис Темпестус это – гражданский флот сегментума Темпестус, и так далее.

Регистрация в сегментуме

Все межзвёздные космические корабли регистрируются как принадлежащие к одному или нескольким флотам сегментума. Регистрация позволяет идентифицировать судно и дает возможность властям контролировать судоходство в пределах каждого сегментума. Судно, которое не зарегистрировано в сегментуме, может прибыть в него только при наличии специального разрешения от представителей флота. Это всецело идентификационная мера. Неопознанное и незарегистрированное судно может быть принято за враждебное, и оно, скорее всего, будет атаковано и уничтожено.

Торговые флоты

Объединённые торговые флоты составляют почти 90 процентов всех космических кораблей в Империуме. Каждый флот базируется в одном из пяти сегментумов

Майорис. Все связанные с ним записи хранятся в Крепости сегментума. Там же располагается и весь управленческий персонал. Например, флот Солар базируется на Марсе, а флот сегментума Обскурус – на Кипра Мунди. Хотя эти базы представляют собой огромные порты, оборудованные верфями, доками и ремонтными мощностями, их основная функция заключается в управлении флотами, действующими на территории сегментума. Лишь малая часть судов когда либо бывала в Крепости сегментума, где они, теоретически, базируются.

Каждое торговое судно служит своему флоту в соответствии с договором, называемым Торговой Хартией. Не все хартии равноценны. Некоторые даруют капитану корабля большую власть, и накладывают соответствующую ответственность.

Существуют различные виды Торговых Хартий. Все они представляют собой феодальную присягу, приносимую властям флота во имя Императора. Капитан не может зарегистрировать своё судно у властей флота, пока не принесет такую клятва. Запись об этом событии хранится в Крепости этого сегментума и в Крепости сегментума на Марсе.

Флотская Хартия – наименее престижная среди межзвёздных капитанов, и наименее безопасная. Капитан флота может быть лишён своей команды и в любое время списан на берег, а его судно будет передано кому-то другому. Капитан флота назначается таким же образом, как и вольный капитан, но должен следовать установленными маршрутами подобно наследственному капитану.

Более желанной формой торговой хартии является Вольная Хартия. Так называемые «вольные капитаны» назначаются властями флота, после чего командуют индивидуальными судами. Как правило ими становятся авторитетные должностные лица флота, заработавшие право занять такое ответственное положение. Вольные капитаны могут торговать где угодно в пределах Сегментума, за исключением обычно запрещённых для них регулярных торговых путей. Вместо этого они путешествует по слабозаселенным и малоисследованным секторам, где в регулярных поставках нет необходимости или затраты на них слишком велики.

Наследственная Вольная Хартия – это наиболее желанная и высокочтимая форма капитанского звания. Она же и самая древняя. Капитан может быть награжден повышением до наследственного вольного капитана, однако такое случается намного реже, чем раньше. Капитан «волен» в том смысле, что он может свободно торговать в пределах того сегментума, в котором базируется его флот. Многие из этих старых капитанских званий зарегистрированы сразу в нескольких сегментумах, а некоторые одновременно во всех пяти сегментумах майорис. Хотя наследственный вольный капитан теоретически является слугой Империума, он имеет очень мало обязанностей. Он может торговать где захочет и как захочет, в рамках, установленных его хартией.

Гражданские флоты

Хотя подавляющее большинство межзвёздных космических кораблей являются частью торговых флотов, существует много судов, зарегистрированных на отдельных лиц, династии, или торговые картели. Все частные межзвёздные корабли имеют право работать только на маршрутах, лицензированных чиновниками флота, ответственными за перевозку грузов в пределах этого сегментума. Такие лицензии на маршрут продаются, и требуют возобновления по истечении определённого времени, как правило – раз в сто лет. Лицензия может истечь до того, как корабль завершит своё путешествие. Это приводит к тому, что владельцы некоторых частных кораблей предпочитают использовать рискованный эффект искажения времени при длительных перелётах.

Представители гражданских флотов обычно борются за лицензии на нужные им маршруты на аукционе, и маршрут получает тот, кто заплатит больше всех. Такая система позволяет обслуживать маршруты, которые по тем или иным причинам, затруднительно обслуживать судами, принадлежащими Империуму. Кроме того, это хороший способ дохода.

Помимо лицензий на маршрут администрация флота выдает одноразовые лицензии для отдельных рейсов. Многие небольшие флоты выживают только благодаря таким одноразовым лицензиям.

Размеры гражданских флотов разнятся. В них может входить как одно судно, так и нескольких десятков. Один из самых больших гражданских флотов принадлежит династии навигаторов Редондо, которая владеет сорока семью зарегистрированными межзвёздными кораблями. Решение о том, кого назначить капитаном гражданского судов принимается его владельцами. Довольно часто владелец сам является и капитаном. В больших флотах владельцы назначают капитанов из числа наиболее эффективных сотрудников.

Космические корабли Империума

Тем, кто родился под тесным небом планет, бывает сложно оценить величие, присущее всем древним космическим кораблям. Открытый космос враждебен для человека, но щадит пластмассу и металлы, из которых сделаны космические корабли, поэтому многие из них имеют очень долгую жизнь. Космос позволил им пережить многие поколения людей. Имперские флоты насчитывают тысячи судов, возраст большинства из которых превышает тысячу лет. Некоторые корабли стары, как сам Империум, и бороздят космос уже десять тысяч лет. Утверждают, что несколько кораблей имеют доимперское происхождение. Поэтому нет ничего удивительного в том, что внешний вид кораблей, принадлежащих к одному классу или типу, может существенно различаться.

Космические корабли Империума огромны,

и их постройка занимает несколько десятилетий, и требует колоссальных инвестиций. После того, как корабль будет достроен, оснащён и вооружён, он может прослужить сотни или тысячи лет. В дальнейшем его могут переоборудовать, переоснастить, восстановить, и он продолжит служить практически до бесконечности, если не погибнет в бою или в результате катастрофы. Корабли, подобно огромным городам, пребывают в вечном цикле разрушения и обновления. Корпуса получают повреждения во время сражений, астероидных штормов и при прохождении через бурлящие потоки Варпа. Механические детали неизбежно изнашиваются. Электрические компоненты выгорают. Корпуса плазменных реакторов и варп-двигателей трескаются и плавятся под воздействием огромного давления и выделяемого тепла. Чтобы противостоять этому процессу разрушения команда каждого межзвездного корабля включает в себя сотни тысяч преданных мастеров, которые непрестанно ремонтируют и переоснащают его. На больших кораблях есть свои фабрики и мастерские, гигантстские горны и плазменные печи, и даже небольшие заводы по переработке руды, обеспечивающие корабль необходимыми для восстановления материалами.

Межзвёздные космические корабли перемещаются с помощью плазменных и варп-двигателей. Плазменные двигатели используются для движения в пределах звездной системы на досветовых скоростях. Пылая подобно яростным звездам эти двигатели превращают топливо в перегретую газообразную плазму, которая обеспечивает огромную тягу, и приводит в движение громадину корабля. Когда большой межзвездный корабль плывет к окраине системы, откуда потом совершит прыжок в Варп, за ним остается огненный след,

чётко различимый в ночном небе миров, которые он покидает. Этот след похож на росчерк большой кометы. На многих мирах прибытие или отправление корабля считается знамением, божественным предвестником радости или печали, процветания или гибели.

Варп-двигатели представляют собой куда более пугающие и мистические устройства, принцип работы которых понимают считанные члены экипажа. Когда корабль достигает прыжковой точки на окраине системы, плазменные двигатели отключаются, и в дело вступают варп-двигатели. Они перемещают корабль из реального мира в варп-пространство, и переносят его на многие световые годы к точке назначения. Если корабль включит варп-двигатели в пределах звёздной системы, созданная ими прореха в ткани реальности может привести к катастрофическим последствиям для планет системы и их обитателей. Сам корабль будет разорван в результате непредсказуемого взаимодействия энергий, высвобожденных варп-двигателями и силы притяжения звезды.

Двигатели межзвездного корабля с их огромными соплами, гигантскими камерами сгорания, генераторами, окружёнными защитными оболочками, километрами труб, тоннелей, коридоров и шахт, необходимых для управления механизмами, подачи топлива, и доступа обслуживающих бригад, могут занимать до трети корабля.

Жилая зона служит домом тысячам членов команды. На многих кораблях огромные купола, и шпили выступают в космос на сотни метров. На одних кораблях жилая зона похожа на центр крупного города, пестрящий тысячами огней. Высокие башни устремляются к звездам, и соединяются между собой мостами, проходящими через космос. На других она похожа на гигантский собор, с его башнями и колоннадами. Великолепные статуи легендарных героев обращены в темноту космоса, на шпилях большие рогатые горгульи насмехаются над ужасами Варпа, а золотые купола отражают свет звезд.

На торговых и грузовых судах остальную часть корабля занимают трюмы, хранящие драгоценный груз. На военных кораблях это пространство занимают колоссальных размеров генераторы, питающие орудийные системы. Эти громадные устройства гудят и искрятся от заключенной в них чудовищной энергии. Генераторы размещаются в глубоких шахтах, и едва различимы во тьме, которую нарушают только голубые дуги молний. Когда лазерная батарея стреляет, высвобождая титанические объёмы энергии, эти силовые колодцы испускают громогласный рёв. Во время боя по всему кораблю слышны раскаты его орудий, а палубы содрогаются от отдачи, вызванной мощными разрядами.

Внутрисистемные суда

Количество внутрисистемных кораблей в Империуме многократно превышает число межзвёздных. Законы, регулирующие право собственности на внутрисистемные суда, и их деятельность, зависят непосредственно от Имперского Командующего системой. Высшие власти Империума не интересует происходящее на таком

ничтожном, по галактическим меркам, уровне.

Внутрисистемные суда не имеют варп-двигателей, и предназначены для работы внутри одной системы. Эти корабли подразделяются на множество видов, от военных до промышленных.

Большая часть защитного вооружения сконцентрирована вокруг планет, космических станций и других важных целей внутри звёздной системы. Тем не менее, около уязвимых планет необходимо поддерживать контингент внутрисистемных военных кораблей. Эти суда могут быть частью Имперского Флота, и размещаться на его базах, или же могут принадлежать Имперскому Командующему системой.

Для перевозки различных товаров и грузов между планетами используются грузовые корабли. Они могут принадлежать как планетарному правительству, так и частным лицам, картелям, или компаниям.

Промышленные суда используются для снабжения, строительства и добычи полезных ископаемых. Подобно торговым кораблям они могут находиться как в частной собственности, так и в собственности правительства.

Очень немногие системы исследованы полностью. Даже в заселённых звёздных системах всегда найдутся неизученные области. Типичным исследовательским кораблем является минеральный старатель, который разведывает потенциальные места добычи полезных ископаемых.

Иногда, по тем или иным причинам, вместо планет или астероидов в качестве баз и доков выступают космические станции. В таких случаях эти огромные сооружения оснащаются всеми необходимыми производственными мощностями.

Маяки, это небольшие космические станции, имеющие большое значение для системы. Они транслируют локальный сигнал для всех кораблей в этом районе, выступая в качестве навигационных маяков. Маяки могут отслеживать проходящие космические корабли, принимать и передавать регистрационные сигналы, и информацию об их размерах и курсе. В случае чрезвычайной ситуации, их можно использовать как спасательные шлюпки, в которых экипаж повреждённого корабля сможет дождаться помощи. Как правило, маяки имеют небольшой экипаж, хотя некоторые из них полностью автоматизированы. Расположение и количество маяков разнится от системы к системе. В одних системах их могут быть сотни, а в других – вообще ни одного.

Линейные флоты Империума

Каждый из пяти сегментумов майорис обладает своим собственным флотом, который распределён между секторами. Большинство космических боёв происходит вблизи космических сооружений или планет. Такие объекты могут успешно обороняться с помощью внутрисистемных судов и наземных оборонительных средств. Тем не менее, невозможно обеспечить абсолютную защиту каждого Имперского мира. Линейный флот очень мобилен и хорошо вооружён. При необходимости силы линейного флота сегментума могут объединяться для отражения крупной угрозы.

Хотя военные корабли и базируются в конкретном сегментуме, в отличие от кораблей торговых флотов, их регистрация универсальна. Военный корабль, приписанный к одному сегментуму, будет признан в любом другом. Это делает возможным сотрудничество и координацию военно-космических сил на случай, если Империум столкнется с такой угрозой, которую флот сегментума не сможет сдержать без помощи подкреплений.

Капитаны линейного флота, как и их коллеги-торговцы, являются слугами Империума. Однако капитаны военных кораблей назначаются администрацией сегментума, и не являются владельцами кораблей, на которых несут службу. Линейный флот отличается от торгового жесткой дисциплиной, а его иерархия схожа с иерархией наземных сил Империума.

Лорд - Верховный адмирал

Самый старший из военных офицеров – Командующий Линейным флотом, или Лорд - Верховный адмирал. Он отвечает за весь военно-космический контингент сегментума. Есть всего пять командующих Линейным флотом, по одному на каждый из сегментов Майорис. Они занимают равное положение, хотя командование Линейным флотом Соляр считается наиболее престижным постом. Командующий Линейным флотом формулирует военную стратегию флота для всего сегментума, следит за графиками ремонта, контролирует программы по строительству и отвечает за боеспособность флота. Его личный штаб включает отделы, занимающиеся вооружением, обслуживанием, проектированием, строительством и тысячами других задач.

Командующий сектором

Командующему Линейным флотом подчиняются Адмиралы, которые контролируют все военно-космические операции в пределах своих секторов. Адмирал находится в Крепости Сектора, наряду с управленческим персоналом Администратума и других подразделений Адептус Терра. Он отчитывается не только перед командующим Линейным флотом, но и перед префектом Адептус, отвечающим за сектор. Командующий сектором напрямую руководит частью линейного флота. Эти боевые корабли делятся на патрульные суда, суда постоянного базирования и резервный флот. Резервный флот обычно базируется в Крепости Сектора. Остальная часть кораблей находится в ведении командующих группой.

Командующий группой

Командующие группой – это коммодоры и контр-адмиралы, которые отвечают за часть флота сектора. Иногда их штаб размещается вблизи Крепости Сектора или же, чаще, в постоянно укомплектованных космических доках в одном из субсекторов. Командующий группой отвечает за патрулирование и поддержание порядка в близлежащих субсекторах и интерсекторах. Обычно в его подчинении находится база субсектора, небоевой персонал и пара эскадр судов, чаще всего лёгкой патрульной эскадрой и резервной эскадрой для противодействия особым угрозам.

Командующий эскадрой

Командующий эскадрой – это капитан, который руководит действиями эскадры космических кораблей. Типичная эскадра состоит из трёх кораблей, включая командный.

Капитан

Капитаны отвечают за отдельные корабли. Термин «капитан» используется для описания офицера, отвечающего за корабль. На небольших кораблях капитан может иметь звание командора или лейтенанта-командора.

Временные военные флоты

Владения Императора огромны. Тысячи кораблей линейных флотов патрулируют множество звёздных систем и областей дикого космоса поодиночке или маленькими эскадрами. Империум не может постоянно поддерживать крупные группировки флота на случай вторжения или восстания. Это бессмысленно, поскольку за то время, которое потребуется флоту на то, чтобы добраться со своей базы в зону боевых действий, противник наверняка успеет скрыться.

Вместо этого, при необходимости собираются временные военные флоты. Военные корабли, находящиеся поблизости объединяются в один флот. Крайне редко в них включаются суда, удалённые более чем на пятьдесят световых лет от зоны боевых действий. Чаще всего временные флоты собираются из кораблей, находящихся в пределах дюжины световых лет. Однако даже им потребуется несколько дней или недель, чтобы прибыть туда.

Только во время крупных войн, которые длятся многие десятилетия, корабли линейного флоты собираются вместе и в массовом порядке направляются к зоне боевых действий. Такие войны происходят и сейчас, например конфликт, бушующий в юго-восточном рукаве галактической спирали. Там флоты-ульи тиранидов неумолимо продвигаются вперед, завоевывая и поглощая каждую планету, которая встречается им на пути. В этой масштабной кампании в настоящий момент участвуют миллионы людей, тысячи кораблей и ордена космических десантников в полном составе. Все они пытаются остановить вторжение тиранидов. Корабли со всех концов галактики направляются в эту зону боевых действий. Это путешествие, в некоторых случаях, займет десятки лет, и многие члены экипажей никогда не увидят войну, на которую они направляются. Однако Империум слишком хорошо понимает, что в противном случае тир

Враги Империума

Линейные флоты Империума противостоят множеству угроз – орочьим налетчикам, эльдарским пиратам, флотам-ульям тиранидов, и вторжениям других инопланетных рас. Иногда им приходится сражаться и с внутренними врагами Империума. В большинстве своем – это мелкие стычки с контрабандистами, разбойниками, и повстанцами, для уничтожения которых достаточно нескольких внутрисистемных кораблей. Порой вспыхивают крупные конфликты, затрагивающие несколько соседних звёздных систем. Иногда эти системы обладают собственными флотами. В таких случаях Империум направляет самые большие из своих кораблей, и порой им противостоят равные по силе противники.

Восстания чаще всего случаются в областях Империума, отрезанных варп-штормами. Обычно проходит несколько лет, шторм стихает, связь с системой восстанавливается, и жизнь в системе возвращается в прежнее русло. Иногда шторма длятся десятилетиями, или даже столетиями. За это время изолированные системы могут образовать независимую федерацию, и отринуть Имперскую власть и веру. После того, как сообщение с системой восстановится, эта федерация окажется в центре локального конфликта. Для усмирения таких систем направляют линейный флот, и может статься так, что в сражениях сойдутся корабли, некогда воевавшие вместе.

Известны случаи, когда командующие флотом или эскадрой становились предателями, и использовали свои силы для того, чтобы создать маленькие империи на окраинах Империума.

Худшим из зол являются гражданские войны, такие как Ересь Гора. Во время тех событий магистр войны Гор, поклонявшийся Губительным Силам, повел половину сил Империума против Императора. Только смерть Гора, и изгнание его последователей в кошмарный регион космоса, именуемый «Оком Ужаса», положили конец тому восстанию. Даже десять тысяч лет спустя силы Империума бдительно следят за Оком Ужаса, из которого периодически появляются остатки флотов Хаоса. Чаще всего предатели совершают небольшие набеги, но порой случаются и полномасштабные вторжения.

ROGUE TRADERS

- Торговый патент
- Нрав
- Атрибуты власти
- Условия
- Наследие
- Награды

Глава XII: Вольные Торговцы

«Кабинетные адмиралы из флотских академий считают, что космические бои – дело предсказуемое и научное, вроде игры в регицид. Они учат, что в бой с противником нужно вступать, только находясь на той или иной дистанции, что один крейсер должен быть атакован таким-то числом эскортников, и множеству подобных крупиц нудных, прописных истин.

Да что эти они могут знать? Они – профессора и специалисты, которые никогда не ощущали, как бурлит кровь, когда ты настигаешь врага, и его слабеющее судно орошает плазмой окружающую пустоту. Кто из них сближался до той дистанции, что заставляет «экспертов» брызгать слюной от возмущения? Кому из них доводилось испытать тот внутренний трепет, что являет собой кровавая бойня космического сражения? Когда раскололся корпус моего корабля, мне довелось ощутить ледяной поцелуй пустоты и выжить. Словно торпеду, устремлял я своё судно на врага и выходил из боя абсолютным победителем. И я повторю это снова тысячу раз, пока Император или вселенная однажды не решат, что я слишком часто испытывал судьбу».

– вольный торговец Люциан Геррит из клана Аркадиев, на банкете на борту Вотана по случаю поражения предательской 88-й флотилии.

Империум – обширное и разрозненное государство, раскинувшееся почти по всей галактике и покушающееся на более компактные территории чужаков. Даже миллион или более миров под его контролем – лишь малая частица всей галактики. Кроме того, существуют окраины и зоны гало, отдаленные регионы вне досягаемости Астрономикона, а единственными людьми, населяющими эти территории, являются либо ренегаты, либо потомки первопроходцев, о которых позабыли тысячелетия назад. Большая же часть галактики остаётся неоткрытой, неисследованной и необычайно опасной.

Потенциал новых миров, ксено-цивилизаций и невообразимых ресурсов породил потребность в особого рода имперских агентах, которым предоставлена полная свобода перемещений. Они известны как вольные торговцы, люди, чья деятельность санкционируется и зачастую обеспечивается Адептус Терра. Такой агент волен исследовать далёкие регионы галактики, области, куда не достаёт Астрономикон, а также остающиеся неизведанными места в пределах его света. Вольные торговцы даже предпринимали попытки пересечь пустоты межзвёздного пространства, но неизвестно, увенчались ли они успехом, поскольку на таких расстояниях связаться с кем-либо посредством сил астропата не представляется возможным. Действуя независимо от центральной власти Империума, вольные торговцы должны сами решать, как реагировать на чуждые культуры, новые открытия и угрозы. Если один из них решит, что встреченная им раса потенциально опасна, то он может попытаться уничтожить её самостоятельно или предоставить такую возможность другим, собрав предварительно столько информации, сколько удастся. В том случае, если будет сочтено, что раса может принести пользу человечеству, в его власти установить с ней контакт и наладить отношения. Ну а если единственное богатство планеты заключается в

Ваше имя, сэр?

Торговый патент не просто даёт титул и связанные с ним права и обязанности – это подлинный документ, и, возможно, самый ценный кусок пергамента в Империуме. На нём стоят подписи и печати самых могущественных лиц Империума, а некоторые из самых древних семей вольных торговцев заявляют, что их патенты подписаны рукой Самого Императора – хотя большинство хранит такие документы в безопасности стазис-хранилищ, вдали от любопытных глаз и вороватых рук. Как и в случае розетты инквизитора, патент – неоспоримое доказательство полномочий вольного торговца. Тем не менее, патент обладает такой ценностью, что немногие торговцы носят его открыто. Что же тогда мешает любому старому жулику объявить себя вольным торговцем и потребовать от ничего не подозревающего имперского командующего все привилегии, сопутствующие этому рангу? Империум – феодальное общество, среди бессчётных масс которого лишь единицы когда-либо дерзают усомниться в своей так называемой «знати», и эти одиночки быстро понимают свою ошибку. Люди, подобные вольным торговцам, инквизиторам или имперским командующим попросту привыкли к подчинению и ведут себя таким образом, что большинство встреченных ими людей просто на всякий случай предпочтут быть осторожными. Конечно же, находятся заявляющие, что они те, кем на самом деле не являются, но, как правило, лучше признать, что тип в причудливых одеждах, с кривой ухмылкой, свитой в несколько сот человек и огромным флотом, зависшим над вашим дворцом на геостационарной орбите в самом деле полноправный представитель Империума. Альтернатива может быть гораздо хуже!

Поддержка

По получению торгового патента, под командование вольного торговца могут поступить значительные военные силы. Зачастую высшие эшелоны Империума предоставляют их напрямую, хотя в равной мере они могут быть обеспечены и покровителями, заинтересованными в той прибыли, которую может принести вольный торговец. По этой причине, частью своих доходов многие вольные торговцы обязаны подобным вкладчикам. Конечно, всегда найдутся те, кто с легкостью позабудет об этом, как только покинут пределы Империума. Тем не менее, такого рода исследователи почти наверняка впоследствии обнаружат, что за их головы назначены немалые награды.

технологиях или минералах, то вольный торговец может разграбить её и вернуться на Терру с грузом богатств космоса: ксено-артефактами, редкими и ценными минералами и доселе невиданными технологиями.

Нет нужды говорить, что для выполнения своей миссии, вольному торговцу требуются значительные ресурсы: космический корабль, войска и другой персонал. Под его командованием могут находиться десятки кораблей. Зачастую это огромные, неуклюжие грузовые корабли, набитые небольшой армией, полноценной командой техников и поселенцами-волонтёрами, которым предстоит основывать колонии на новообретённых мирах. Однако первостепенное значение принадлежит собственно войскам, так как они суть те, кому придётся разбираться с любой возникшей угрозой.

Многие вольные торговцы – люди, достигшие в иерархии Империума высокого положения, вышедшие из рядов Адептус Терра, Имперского Флота, Астра Милитариум или даже Инквизиции. Некоторые – влиятельные гражданские, среди которых более всего известны навигаторы. Кроме того, это способ ограничить притязания политиков, так как независимый от имперских властителей вольный торговец также не представляет для них опасности, находясь за пределами сосредоточения подлинной власти. У этих людей репутация изгоев, и многих из них духовенство предпочитает держать на безопасном расстоянии.

Вольные торговцы, действующие вне имперской юрисдикции – сами себе закон. Некоторые из них – чрезвычайно набожные люди, несущие свет Императора за пределы Его владений, в то время как другие – не более чем облагодетельствованные пираты и негодяи. Многие вольные торговцы излучают уверенность и необычайно харизматичны, зачастую они могут быть очаровательными и плутоватыми, и, когда того требуют обстоятельства, умелыми дипломатами (мошенниками, по мнению некоторых) или хладнокровными убийцами. Вокруг них нередко собираются свиты прихлебателей и компаньонов, среди которых могут встречаться воины-чужаки, мутанты и другие тёмные личности. Немало работников Инквизиции склонны считать вольных торговцев еретиками. Многие из них психически неуравновешенны: некоторые разрушают миры или же, ведомые бросающим в дрожь любопытством, экспериментируют с ксено-видами.

Что до внешнего вида, то вольные торговцы предпочитают экстравагантные, даже напыщенные наряды, у каждого из них собственный стиль и характерная манера. Они используют лучше оружие и снаряжение, которые могут приобрести, включая всевозможное вооружение и устройства, имеющие ксено-происхождение. Среди некоторых популярно наперстное оружие джокаэро – миниатюрные лазеры и иглометы, выглядящие как кольца, но по силе не уступающие

пистолетам. Также они могут быть вооружены игнорирующим броню чужацким фазовым вооружением, нейрозвёздами Ха'Кайдан и множеством других предметов странного и причудливого арсенала. Если некогда вольный торговец был высокопоставленным представителем Адептус Терра, то он может быть облачён в пышные наряды имперской аристократии, дополненные одеждами далёких неимперских миров и щеголять оружием, оставшимся с военной службы, например, флотским катласом или офицерской саблей. В лакированных кобурах некоторых из них покоятся роскошные дуэльные пистолеты, другие же предпочитают небрежно закинуть за плечи архаичную охотничью винтовку.

Вольные торговцы обычно возвращаются в имперское пространство раз в пару лет. Здесь они выгружают свои диковинные товары, пополняют припасы, набирают команду и отдыхают до следующей экспедиции во тьму. За этот промежуток времени они могут вступить в конфликт с членами Адептус Терра или Инквизиции. С той колоссальной властью, которой они обладают, им легко забыть, что в пределах Империума они не могут поступать по-своему – подобное дерзкое поведение привлечёт внимание властей.

Многие вольные торговцы не признают власть Империума над собой. Этих людей, странствующих среди чуждых звёзд и связанных со всевозможными культурами, считают предрасположенными к самым разнообразным ересям, от преступных философских воззрений до заражения ксено-созданиями или одержимости варп-сущностями, обитающими вот тьме между мирами. Всё перечисленное может приводить к жестокому противостоянию – в особенности, если вольный торговец обладает знанием или артефактом, в котором заинтересован кто-то еще.

Торговый патент

Вследствие того, что большая часть космических путешествий жестко контролируются крепостями сегментумов, Империум обладает существенной властью над свободой перемещения подданых. Рассредоточенный по обширному пространству галактики, он в меньшей степени зиждется на абстрактных границах, а в большей – на варп-маршрутах, соединяющих отдельные сектора. Население изолированных и незначительных миров окраин дикого космоса нередко взаимодействует с чуждыми культурами, торгуя или объединяясь против общего врага. Однако большая часть человечества боится ксено- и неимперских цивилизаций, и не доверяет им; его представителей с самого рождения воспитывают с мыслью о том, что безусловная судьба людского рода – править звёздами, и что контакты с чужаками приводят, в лучшем случае, к моральному разложению, а в худшем – к опустошению целого мира. Потому контакты с чуждыми культурами запрещены древним указом, и предпринимаются лишь на самых высоких уровнях по разрешению Высших Лордов Терры и их полномочных слуг.

Несмотря на всеобщий запрет на деятельность за пределами Империума, Высшие Лорды Терры давным-давно осознали важность расширения границ человеческих владений. Торговые патенты, дарованные всем вольным торговцам, не только дают право путешествовать за пределами Империума, а также, будучи облечёнными всей полнотой власти Сенаторум Империалис, Высших Лордов, вести дела с кем угодно и в отношении чего угодно, что может им там повстречаться. Патент также возносит получателя до высших доступных имперским слугам эшелонов власти, ставя их в равное положение с такими лицами, как имперские командующие, инквизиторы и магистры орденов космического десанта. Им предоставлена возможность вести дела с правителями Империума на равных, и патент позволяет им использовать любую поддержку, о которой они смогут договориться.

Хотя торговый патент даёт своему держателю невообразимые привелегии, его настоящая сила проявляет себя, когда вольный торговец покидает пределы Империума. Находясь по эту сторону границы, он скован устоявшимися властными структурами – по ту сторону он сам их устанавливает. Считается, что в действительности, будучи вне владений человечества, вольный торговец говорит от лица Самого Императора.

Более того, торговый патент даёт получателю значительные права: он может заявить своим достоянием любые захваченные миры и добытые привилегии, каким бы способом они не были получены. Многие вольные торговцы используют свои патенты для того, чтобы завоевывать или колонизировать недавно открытые планеты, беря на себя роль имперских командующих и тем самым продвигая границы Империума. Другим же он служит тем, что даёт исключительные торговые права в отношении новооткрытых культур, позволяя зарабатывать невообразимые богатства и основывать могущественные аристократические рода.

Происхождение

Двух полностью схожих вольных торговцев не найти – каждый из них представляет собой особенную личность с напористостью и амбициями, возносящими его на недосягаемые широкими массами высоты. У них множество различных предысторий, но среди них не

окажется того, кто не был бы ославлен или проклят своим титулом.

Имперский Флот

Множество вольных торговцев служило в имперском флоте. В этом нет ничего удивительного, так как впереди их ждёт командование целыми армадами звездолётов, и лишь немногие захотят делегировать подобную ответственность подчиненным. Вследствие этого многие вольные торговцы – суть исключительно одарённые капитаны и адмиралы, способные и зачастую стремящиеся к тому, чтобы вести бои с противниками, доселе невиданными Империумом, и одерживать над ними победы. Соратники из Имперского Флота могут счесть их индивидуалистами, ибо тактики и методы, предпочитаемые вольными торговцами, нередко противоречат преподаваемым в крепостях сегментума доктринам ведения космического боя. Как правило, жизни тех, чьи идеи действительно слишком своеобразны, коротки, но смерть их может стать основой для легенд и баек, что будут ходить на протяжении веков. Обладатели же подлинного таланта – даже основывающегося на идеях, которые флот никогда полностью не признает – освободившись от службы славящейся своей консервативностью военной организации, могут достичь подлинного величия.

Многие вольные торговцы, некогда служившие в Имперском Флоте, сохраняют сеть контактов по всему сектору, в котором они служили, и за его пределами. Таким образом, они получают возможность обратиться к старым друзьям, возможно к тем, с кем вместе служили кадетами. В случае подлинной нужды подобные контакты могут обеспечить всестороннюю поддержку, от срочной поставки припасов до помощи в отражении атаки пиратов или чужаков. Большинство вольных торговцев предпочитает обходиться собственными силами и прибегнуть к таким услугам только в отчаянной ситуации. Многие предпочтут не обращаться за помощью старого знакомого, недавно ставшего коммодором, ведь тот же человек может однажды стать высшим адмиралом и получить возможность предоставить ещё большую поддержку.

Вольные торговцы, чьё прошлое связано с Флотом, зачастую сохраняют атрибуты своего прежнего звания, украшенные всевозможным дополнительным убранством. Так, вольный торговец может носить парадный мундир, схожий с тем, что носит высший адмирал (даже если он сам никогда им не был!), украшенный рядами медалей и наград, с отделанными золотом эполетами и метрами замысловатого канта. При этом волосы его могут быть заплетены на манер какого-то племени с дикого мира, а лицо покрыто татуировками в стиле разнузданной банды улья. Вместе с драгоценной флотской абордажной саблей вольный торговец может носить меч неизвестного, но, несомненно, ксено-производства, или быть вооружённым любым другим оружием, выменянным или украденным у одного из сотен причудливых сообществ.

Астра Милитариум

Другая организация, из которой может выйти вольный торговец, это Астра Милитариум. Тому, кто перешел от службы в единственном полку к управлению огромными и разношёрстными армиями Астра Милитариум, может быть пожалован патент, который уведёт его крестовый поход за пределы Империума в глубины неизвестного. Эти люди не только мастера наземных боёв, но одарены в искусстве стратегии. Некоторые становятся великими генералами и адмиралами, в то время как другие благоразумно поручают командование своими кораблями подчиненным, сосредотачивая свои удивительные способности на общей картине.

Вольные торговцы с подобной предысторией часто накапливают большие наземные силы, используя свои флоты для поддержки в ходе опустошительных планетарных штурмов. За пределами Империума эти личности могут быть вынуждены расходовать свои силы экономнее, чем они привыкли, иначе их ограниченные средства истощатся, и надежда на пополнение войск станет призрачна или вообще исчезнет. В случае если наземные войска понесут тяжёлые потери, вольный торговец будет вынужден вербовать рекрутов с завоеванных им миров. В случае человеческих сообществ, найденных спустя поколения изоляции, он может установить систему феодальной повинности, при которой планете требуется посылать своих воинов служить в его флотах. Он также может быть вынужден потребовать от населения пополнить ряды его армии или насильно принудить их к этому. Некоторые вольные торговцы даже прибегают к помощи наёмников-чужаков, что вызывает крайнее неодобрение властей Империума. Однако по ту сторону границы вольные торговцы сами себе закон – и кто знает, какие ужасные силы бродят по зонам гало под личиной имперских слуг?

Своим внешним видом эти воинственные вольные торговцы значительно различаются. Многие носят атрибуты полка из которого они вышли, которые, в отличие от уставной военной формы Имперского Флота, зачастую определяются культурой родного мира. Они также могут носить элементы формы генерального штаба, включая длинные изысканные мундиры или фуражки. Немало тех, кто предпочитает руководить своими завоеваниями с передовой, и они зачастую сочетают официальные одежды с панцирной или даже силовой бронёй. Как и другие разновидности вольных торговцев, они носят всевозможное необычное вооружение, включая экзотические сенсоры и устройства силового поля, обычно доступные лишь высшим эшелонам Инквизиции или Официо Ассасинорум. В то время как оружие, носимое вольными торговцами, в прошлом служившими во Флоте, может счесть просто украшением, те, кто вышел из рядов Астра Милитариум, вооружены, как правило, гораздо практичным и более разрушительным

Битва за Нефритовый Предел

В 691.M41 крейсер Имперского Флота "Обречённый на удачу", сопровождаемый эскадрой эскортников, отправился на обычное патрулирование районов близ пространства Коронус. Около Друзовой Марки, на самой границе сектора Каликсида, флотилией был перехвачен сигнал бедствия, идущий от исследовательского судна Адептус Механикус. Изменив курс, она отправилась расследовать происходящее. По пути к местоположению эксплораторов, "Обреченный на удачу" получил ещё больше аналогичных сигналов, в которых сообщалась о значительном вторжении орков. Хотя ему была открыта лишь часть происходящего, командир решил, что его силы слишком незначительны для того, чтобы тягаться с орками, и отправил призыв о помощи всем ближайшим имперским войскам. К его величайшему удивлению, на сообщение отозвалось целых три флотилии вольных торговцев, и спустя три дня, объединенные силы сокрушили орочий флот в ходе операции, получившей в дальнейшем название Битва за Нефритовый Предел. Она стала первым зафиксированным случаем совместных действий войск Имперского Флота и вольных торговцев более чем за два века, а составленные о ней отчеты обязательны к прочтению для всех кадетов Имперском Флота в секторе Каликсида.

оружием. Предметы их арсенала зачастую созданы для них вручную и покрыты элегантной гравировкой, или же были сняты с тела поверженного врага и теперь не только хранятся как трофей, но и ценятся за свою поистине уникальную разрушительную мощь.

Администратум

За годы своей долгой и насыщенной карьеры, некоторые чиновники Администратума могут сосредоточить в своих руках значительную власть и господствовать над небольшой империей из отделов и департаментов, отвечающих за десятки планетарных систем. Несомненно, это беспощадные и расчётливые люди, которые, своим трудом, сокрушив своих противников, поднялись на самый верх без разбора средств, а также пережили бесчисленные покушения, пытаясь сохранить полученную власть. Многим из них могут быть поручены такие задачи, как наведение порядка в бунтующих секторах или установление имперской власти в недавно пере-открытых и возращенных в лоно Империума человеческих анклавах. Эти чиновники – мастера аккуратного применения силы, способные использовать в своих нуждах любые средства, от военной мощи космического десанта до тайных искусств политических махинаций. Потому некоторые из них представляют собой идеальных претендентов на титул вольного торговца.

Администратор, получивший в свою власть флот вольного торговца, это в первую очередь политик, и лишь потом – лидер, хотя самые успешные сочетают оба эти призвания или же мастерски их чередуют. Он будет накапливать ресурсы и назначать руководителями различных частей своего флота тех, кому он не просто доверяет, но кого может уничтожить при попытке так или иначе встать у него на пути. Такой правитель будет держать своих подчиненных в непрекращающемся соревновании, подталкивая их добиваться его покровительства и одобрения в ущерб соперникам. В отличие от вольных торговцев, чьё прошлое в большей степени связано с военным делом, они редко стремятся проявлять личную доблесть, предпочитая бороться за власть с помощью ножей во тьме, а не демонстрировать военную мощь.

Что до внешнего вида, эти князьки-макиавелисты предпочитают оставаться сравнительно незаметными. Они могут носить одежды, оставшиеся с их прошлых должностей, как например монашескую мантию писца. Другие предпочитают более изысканные одеяния, но всё же в тёмных и невзрачных тонах, что придает им мрачный и угрожающий вид и предостерегает от противостояния им. Как правило, эти вольные торговцы не носят заметного вооружения, но лишь глупец решит, что они не способны защитить себя. Они всегда снаряжены небольшим, но смертельным вооружением, таким как наперстные лазеры или скрытые силовые клинки, и, конечно же, какой-нибудь разновидностью силового поля, защищающей их от атак противника в бою или коварного слуги при дворе.

Купцы

Большинство имперских миров остаются в постоянной изоляции, и лишь немногие из их жителей когда-либо предпринимают путешествие к другой системе. Несмотря на это, для удовлетворения своих нужд большая часть планет Империума полагаются на торговлю с соседями. Вооружение и другие высокотехнологичные предметы приходиться доставлять с миров, обладающих знаниями и возможностями для их производства, в то время как промышленным центрам могут требоваться природные богатства, которые также нужно привозить извне. Кроме того, правящие классы многих миров обожают экзотику и зачастую платят невообразимые деньги за товары, доставленные из далёких регионов. Одежда, продукты питания, украшения и предметы искусства ценятся чрезвычайно высоко теми, кто хочет выставить напоказ

своё богатство и влияние, будь оно настоящим, воображаемым или напускным в соответствии с требованиями моды.

За тысячелетия выросло целое сословие, существующее только затем, чтобы удовлетворять нужды межпланетной торговли. Коммерческие объединения Империума принимают множество форм: от картелей до федераций и от малых концернов до могучих корпораций. Так как природа Империума не способствует стабильной общегалактической экономике, большая их часть сосредотачивает своё внимание на сравнительно небольшой группе миров или охватывает своей деятельностью прибыльный торговый маршрут.

Для многих из этих купцов торговля и война – это одно и то же. Им приходиться защищать свои вложения всеми доступными средствами, что порой значит содержать небольшие личные армии или прибегать к услугам наёмников. Торговые войны – в буквальном смысле – могут вестись против конкурентов или других групп, угрожающих их интересам, от пиратов до чужаков. Так что нет ничего удивительного, что самые успешные купеческие лидеры – генералы в той же мере, в которой и коммерсанты, и применяют одни и те же доктрины к обеим областям. Это делает их идеальными вольными торговцами.

Вольные торговцы с купеческим прошлым зачастую самые прозорливые и успешные, в равной степени легко встречающиеся с противниками за столом переговоров и на поле боя – что, впрочем, нередко одно и то же. Они могут нанимать армии и флоты за счет собственных значительных сбережений, или же, обратившись к сложной сети обязательств, собрать наёмников и торговых партнеров со всего широкого пространства их торговли.

Вольные торговцы, склонные к коммерции, часто одеваются на манер состоятельных правителей, украшая себя роскошными ювелирными изделиями, большая часть которых в действительности является скрытым вооружением, силовыми полями или сенсорами. Они окружают себя людьми, чья служба была предопределена ещё до их рождения на основании семейных соглашений, чья давность исчисляется поколениями. Их корабли часто походят на космические дворцы, ломящиеся от всевозможных невообразимых изысков. Но лишь недалекий противник отбрасывает такого вольного торговца как хлыща или дилетанта. В действительности же, многие из них создают вокруг себя такую атмосферу, используя её как ещё одно оружие в своем отнюдь не малом арсенале.

Имперские командующие

Хотя большая часть имперских командующих занимает свой пост по праву наследования, освобождая и передавая его только в случае смерти, есть среди них и те, кто поднимается над и без того высоким положением и уходят бороздить звёзды в качестве вольных торговцев. Чаще всего причиной такой смены карьеры становится отставка или смещение с должности, при том, что сам правитель всё ещё представляет ценность для Адептус Терра. Возможно, что имперский командующий потерял свой мир по причине вторжения чужаков, сохранив, тем не менее, часть своих средств, как например собственные вооружённые силы и флот планетарной обороны. Некоторым из таких лиц может быть предан статус вольных торговцев и дана возможность завоевать себе и Империуму новую планету.

Таких вольных торговцев может вести желание восстановить всё, что они потеряли. Как правило, это весьма харизматичные предводители лишившихся дома, но не верных подданных. Их флоты – это массивные скопления всевозможных кораблей, избежавших гибели родной планеты, пополненные теми средствами, что передал им Империум. Подданные бывших имперских командующих зачастую сражаются гораздо более яростно, чем слуги других вольных торговцев, так как они одержимы своей потерей и движимы тем, чтобы получить за нее хоть какое-то воздаяние. Те, кто не может сражаться, образуют штат колонистов, каждому из которых предназначена какая-то роль в том обществе, что они мечтают когда-нибудь построить.

Внешне и внутренне такие вольные торговцы очень сильно различаются, но, как правило, все они хранят культуру своей утраченной родины. Представление о местной моде чрезвычайно гиперболизируются по сравнению с тем, каким оно было изначально, а диалекты и обычаи бережно хранятся – иначе они будут навсегда забыты.

Инквизиция

Хотя они и редки, есть записи о случаях, когда инквизитору жаловался торговый патент и титул вольного торговца. Наиболее вероятной причиной этого является политические махинации в рядах самой инквизиции, которые могут вылиться в то, что патент может быть предложен проигравшему в качестве альтернативы гораздо менее приятному исходу.

При получении патента, Инквизитору приходится понять, что у него нет иного выбора, кроме как принять его. Так как чаще всего вольными торговцами назначаются члены охотящегося за чужаками Ордо Ксенос, они весьма хорошо снаряжены для своей новой карьеры. Хотя он больше не может полагаться на почти безграничные ресурсы Инквизиции, такой вольный торговец по-прежнему сохраняет значительную власть и влияние. Основное различие между прежней и новой ролью состоит в окружении – вместо того, чтобы преследовать порчу и измену среди населения Империума, теперь он ищет подобные угрозы среди

Геральдика вольных торговцев

При получении торгового патента, многим вольным торговцам жалуется личное знамя, которое величественно рождается на официальных церемониях и благословляется высшими чинами Министорума. Некоторые вольные торговцы доходят до того, что никогда не расстаются со своим знаменем, в то время как с другой стороны многие запирают его в стазис-хранилище на мире-кузнице Белакан, славящемся своими технологиями стазис-полей. Даже если они не носят само знамя, многие вольные торговцы гордо выставляют напоказ свою геральдику и её цвета. Семейные войска и корабли часто несут на себе эмблемы своих господ, гордо выставляемые в качестве символа власти и положения вольного торговца.

чуждых звёзд, и без сомнения подходит к своему новому долгу с тем же рвением, что и к прежнему.

Не только инквизиторы в полном чине становятся вольными торговцами – та же судьба может постичь их многочисленных и разнообразных слуг. Те из них, что пониже рангом, могут счесть получение такого титула настоящей удачей, так как если взыскать истинную цену поступка, каким бы он ни был, который привели к такому возвышению, другие варианты окажутся слишком ужасными, чтобы о них задумываться.

Жалование Торгового патента

Торговый патент – дарующий вольному торговцу высокое положение инструмент, посредством которого он осуществляет свою власть. Патенты выдаются по приказу высших органов власти, обычно – самих Высших Лордов Терры, а значит, Императора. Жалование такого документа – необычайно значимое событие, сопровождаемое невероятно помпезными церемониями. И недаром, ведь оно знаменует собой основание нового благородного рода, который, в случае успеха, сможет покорить целые комические регионы и править ими на благо Империума, и тем самым расширить владения Человечества. Торговый патент может быть жалован по многим причинам. Некоторые предоставляются в знак великих заслуг перед Империумом, в то время как другие служат исключительно политическим целям.

Патент вольного торговца – наследственный. Единожды дарованный, он передается из поколения в поколение, по крайней мере, до тех пор, пока остаются наследники, которые могут его получить. Многие династии вольных торговцев вымирают, и еще большее число создается им на замену, что обеспечивает постоянный приток людей, стремящихся к расширению границ Империума.

Военная служба

Одно из самых распространённых оснований для вручения Торгового патента – признание военных заслуг перед Империумом. В галактике, охваченной войной, бушующей на тысяче различных фронтов, лорды-генералы и высшие адмиралы ведут дюжины могучих крестовых походов, дабы отвоевать целые регионы, павшие жертвами восстаний и вторжений чужаков. Эти великие вожди собирают под своим началом миллионы воинов и сотни боевых кораблей, с которыми они на протяжении длящихся десятилетиями походов могут покорить во славу Императора десятки миров. Те из них, кто добился успеха, получают почести на самом высоком уровне, их награждают бессчетными медалями, они лицезрят парады победы, празднования и торжества в свою честь, а их именами называют планеты. Завершив дело своей жизни, эти мужчины и женщины уходят в отставку, однако непривычная гражданская жизнь зачастую тяготит их. Безграничную и неукротимую энергию подобных лидеров лучше пускать в благое русло, и присвоение звания вольного торговца становится для многих из них желанным исходом, идущим на пользу Империуму.

Политические нужды

В то время как некоторым слугам Империума торговый патент даруется в знак благодарности и признания их заслуг перед человечеством, в других случаях высокое звание даруется по причине того, что иной исход был бы гораздо печальнее. На протяжении истории нередко случалось так, что мужчины и женщины, которые

удостоились чести командовать флагманом флота крестового похода, по завершению завоевания объявляли себя властителями новых регионов. Иногда такие правители сохраняли, по крайней мере, толику верности Империуму, и Адептус Терра разрешали им править, покуда они уплачивали десятину и соблюдали прочие требования. Тем не менее, нередко эти вожди так привыкали к абсолютной власти, что жаждали обладать ею единолично. Они отрекались от своих имперских господ и объявляли себя самодержцами тех областей, за которые столь яростно боролись. Единственным выходом из такой ситуации может быть лишь еще один крестовый поход, дабы низложить узурпатора. Однако гораздо лучше избежать самой подобной ситуации и привлечь внимание завоевателя к новым регионам, открытым для его экспансии, оставив администраторам Адептус Терра умиротворение владений, оставшихся в его тылу. Целью вручения многих торговых патентов было дать лорду-милитанту возможность покорять территорию за территорией до тех пор, пока его силы наконец не истощатся, и он не перестанет представлять реальную или потенциальную угрозу Империуму.

Самовыдвижение

Для того чтобы занять пост, дающий власть и влияние, необходимо, используя личные качества, преодолеть запутанные бюрократические системы Империума, что требует необычайной целеустремленности. Просто для того, чтобы выделиться среди бесчисленных миллиардов жителей Империума, нужно быть готовым проявить себя со всей безжалостной результативностью. Люди, достигающие высоких должностей, могут быть благородны и самоотвержены, но с той же вероятностью могут оказаться своекорыстными подлецами. Последние стремятся любыми возможными средствами удовлетворить все свои мыслимые личные амбиции, и конечная цель некоторых из них – торговый патент.

То, когда высокопоставленный чиновник возжелает торговый патент, зависит от его собственного, иногда порывистого нрава, а средства его получения будут зависть от обстоятельств, или же от тех ситуаций, которые он сможет устроить. Почти наверняка, его возвышение будет сопровождаться существенными взятками на самых высоких уровнях или же обращением ко всем доступным ему значительным обязательствам или старым долгам. Стоит такому человеку заполучить в свои руки патент, как он окажется одержим стремлением использовать его для удовлетворения своих амбиции. Кто-то возжелает сотворить свою маленькую империю за пределами Империума, в то время как другие захотят заложить основы могучей династии, пусть даже им самим не доведется лицезреть процветание грядущих поколений. Нередко замечают, что многие такие вольные торговцы тщеславны и эгоистичны, и еще большее число – обычные корыстолюбцы и люди, страдающие манией величия.

Отпрыски домов вольных торговцев

Для того, чтобы сыны и дочери древнейших династий вольных торговцев не пали жертвой идола роскоши и тем самым не ослабили род, пращуры нередко посылают их «отбывать срок» в одном из великих ведомств Империума. Там они служат до тех пор, пока их не сочтут достойными возвращения или же пока долг не призовет их обратно. Многие становятся офицерами Имперского Флота, что дает им множество полезных навыков, которые однажды понадобятся им при командовании флотом вольного торговца. Другие отбывают свой срок в генеральном штабе Астра Милитариум, или в других подразделениях, таких как Администратум. Как правило коллеги не сильно их жалуют, полагая, что те просто прохлаждаются в ожидании того дня, когда права, полученные при рождении, не призовут их обратно. Тем не менее, многие отпрыски вольных торговцев получают полезные умения, которые однажды смогут им хорошо послужить.

Неявный изгнанник

Некоторые люди достигают наивысшего положения в имперской иерархии посредством политических махинация или убийств. За свою жизнь – продлённую редкими и дорогими омолаживающими процедурами далеко за границы отведенного человеку срока – такой человек вступает в конфликты со всевозможными политическими противниками, таким образом наживая себе злейших врагов среди тех немногих, кого может звать себе ровней. Может так приключиться, что такой человек будет стоять на самой краю кульминации политической карьеры, занявший всю его жизнь, и назначение губернатором сектора или даже Высшим Лордом – это последняя ступень, которая осталось преодолеть. В такой момент его многочисленные политические соперники могут объединиться против него и использовать все свое влияние, чтобы избавиться от своего противника раз и навсегда. Все еще оставаясь слишком могучими для устранения, некоторые люди такого положения обнаруживают, что в качестве средства для избавления от них, им навязывается торговый патент. Невозможно отказаться от такой чести, и новоназначенному вольному торговцу ничего не остаётся, кроме как принять свою судьбу, вежливо возражая речам, восхваляющим все великие деяния, которые ему предстоит свершить в этой окончательной службе Империуму, столь высоко его оценившему. Для этих вольных торговцев, патент – это горькая награда, символизирующая победу их противников.

Несмотря на то, что это назначение остается для них нежеланным, эти вольные торговцы нередко достигают

Потерянный, найденный и снова потерянный рай

В 298.M41 вольный торговец по имени Сальгут Фалкин вошел в пространство Коронус и направился в его неизведанные просторы. Перед ним стояла всего одна задача, которую он был должен исполнить, прежде чем начать вести дела так, как он хочет. Он должен был устроить 30 000 сопровождавших его флот колонистов, людей, содержание которых мир-улей Клов сектора Каликсида счел превосходящим свои возможности. Фалкин жаждал освободиться от нежеланных пассажиров и быстро нашел мир, который счел идеально подходящим под их нужды – зелёную планету с тропическими островами и теплыми лазурными морями. Задержавшись лишь для того, чтобы проследить за тем, как колонисты развернут свои сборные жилые купола, Фалкин продолжил свое путешествие.

Двенадцать лет спустся вольный торговец вернулся на мир, который был назван колонистами Новый Клов. В ходе приключений его флот был уничтожен, а состояние пошло крахом из-за ряда столкновений с эльдар. Задержавшись на обратном пути, он обнаружил, что колония, которую он покинул более десятилетия назад, развилась в процветающее сообщество, населенное счастливыми, здоровыми и процветающими колонистами. Фалкин немедленно объявил себя имперским командующим Нового Клова, надеясь насладиться жизнью в роскоши. К несчастью для Нового Клова, эльдар проследили за Фалкином и обнаружили то, что было для них давно потерянным девственным миром. Они потребовали, чтобы все люди немедленно покинули Новый Клов, и когда Фалкин отказался, начали вторжение, силой выдворив незваных гостей раз и навсегда. Фалкин вместе с остатками своего флота вновь исчез в пространстве, и больше о нем ничего не было слышно.

значительных успехов, разграбляя звёздные просторы, захватывая дюжины планет и накапливая состояние, во много раз превосходящее то, которое они бы получили при ином исходе. Некоторые из них возвращаются спустя десятилетия, чтобы обрушить свою месть на давних соперников. Порой они дожидаются того дня, когда главный заговорщик не отойдет на покой, поселившись на собственном райском мире – и лишь тогда отправляют асассина или даже личную армию, чтобы раз и навсегда решить старый спор.

Нрав

Каким бы не было происхождение отдельно взятого вольного торговца, он точно будет одержим исключительным влечением к успеху и процветанию. Эти мужчины и женщины возвышаются над копошащимися массами имперских граждан, и одна лишь сила духа ведет их к великим свершениям на благо Империума и себя самих. Зачастую эти черты личности непосредственно связаны с прошлым вольного торговца, но не всегда. Порой вольный торговец отходит от своих истоков, пренебрегая своим прошлым и проявляя истинную сущность лишь среди неизведанных просторов космоса.

Негодяй

Нередко вольные торговцы оказываются негодяями самого худшего сорта, несмотря на все показные символы власти. Они преподносят себя с чванливой самоуверенностью, а благодаря богатому опыту и хорошо подвешенному языку они могут с равным изяществом проникнуть на прием к королю или в покои к принцессе.

Негодяй стремится обратить к себе на пользу любую ситуацию и зачастую безрассудно (по мнению окружающих) рискует, ставя на кон свою жизнь и жизни всех своих слуг. Насилие редко становится основным методом для таких вольных торговцев, как правило они предпочитают сохранять маску скромного дружелюбия. Под этим фасадом скрывается умелый боец с острым умом, способный выступить против большинства врагов и победить.

Некоторые вольные торговцы этого типа сочетают хвастливость и отвагу, зачастую лично возглавляя экспедиции на новооткрытые миры. Эти авантюристы, сопровождаемые небольшой свитой доверенных соратников, попадают во всевозможные неприятности, но кажется, что им всегда удается выбраться сравнительно невредимыми и почти наверняка с бесценным артефактом, который обеспечит их благосостояние. Другие же становятся каперами, и наслаждаются своей службой, совершая пиратские нападения на корабли империй чужаков.

Торговый король

Эти вольные торговцы всецело поглощены поиском богатств, получаемых не грубым применением угроз или насилия, а искусно составленными контрактами. Купец стремится заключить максимально прибыльную сделку и удостовериться, что другая сторона получит свою выгоду – но которая и близко не стоит с его собственной.

Вольные торговцы с купеческим складом ума приложат максимум усилий во избежание военных действий, считая их пустой тратой ресурсов. Тем не менее, в случае необходимости, они не имеют ничего против использования атрибутов военной мощи в качестве поддержки при переговорах. Более того,

вольный торговец окажется глупцом, если будет пренебрегать защитой своих вложений, а торговый король более других понимает ценность своих ресурсов. Он наверняка предпримет значительные шаги по защите своих инвестиций от конкурентов и пиратов, а его личной охраной станут лучшие из лучших.

Настоящий делец стремится создать обширную сеть прибыли, добившись эксклюзивных прав на торговлю в открытых им регионах. Бывают случаи, когда это приводит к конфликту этих людей с имперскими властям: например, если вольный торговец ведёт дела с ксеносами, которых должен был уничтожить. Другой причиной может стать сохранение в тайне ото всех давно потерянной человеческой цивилизации, что может дать ему эксклюзивный доступ к археотеху, столь ценимому Адептус Механикус и желанному беззаботными богачами из имперских благородных домов.

Исследователь

Есть ряд вольных торговцев, для которых величайший стимул – это простая радость от продвижения границ Империума и заполнения чёрных пятен на картах. Эти мужчины и женщины необычайно любознательны и нередко чрезвычайно умны – такое сочетание черт, как правило, не поощряется в слугах Империума. Однако, зачастую такая комбинация оказывалась идеальной для вольного торговца, и все те немногие, кто обладали ею и получили торговый патент, оказались чрезвычайно успешными в своем новом призвании.

Для исследователя, самые неблагоприятные обстоятельства – это вызов, который нужно встретить лицом к лицу, а ужаснейшие из брызжущих слюной зверей-ксеносов – удивительная возможность для изучения и контакта, а иногда и вскрытия. Исследователю даже доставляет ни с чем несравнимое удовольствие надеть свой защитный скафандр и окунуться в самые опасные или причудливые из чуждых пейзажей. Несмотря на риски, которым они себя подвергают, а зачастую даже и не осознавая саму опасность, иногда кажется, что за ними приглядывает сам Император. Каким-то образом они выживают в населённых кошмарами джунглях на мирах смерти или наполненных призраками могильных мирах, там, откуда другие убегают, вопя в ужасе.

Вольные торговцы этого рода часто поручают не столь интересные стороны своей деятельности подчиненным или соратникам. Начальник боевой службы такого авантюриста раз за разом будет вынужден скрипя зубами спасать исследователя от опасности, в то время как корабельному фактотуму придется нести тяжелое бремя сохранения богатств своего хозяина. Исследователь гораздо больше озабочен разбором туманных архивных записей о потерянном мире, полном ксено-чудес, а не ответственностями, которые возложены на него как на главу дома вольного торговца.

Миссионер

Миссионер верит в каждую букву того утверждения в Имперском Кредо, в котором говорится, что человечество – единовластный правитель галактики, и что все остальные расы не более чем незаконные поселенцы на мирах, принадлежащих Империуму. Он выискивает потерянные колонии и несет им слово Имперской Истины, преодолевая огромные расстояния, дабы обратить, иногда насильно, тех, кого считает погрязшими во мраке безверия.

Вольные торговцы этого разлива нередко получают торговый патент с целью покорения областей, устоявших перед усилиям Миссионариа Галаксиа, подразделения Министорума, занимающегося распространением Имперского Кредо. Однако они более чем просто напыщенные демагоги – над полномочными проповедниками Миссионарии их возносит тяга к прибыли, не уступающая религиозному рвению. В их глазах развитие прибыльных торговых отношений с вновь обретенным человеческими сообществами – часть великого плана, начавшегося 10 000 лет назад, когда Император впервые вышел к звездам и обнаружил

человеческие цивилизации, пребывающими утраченными тысячелетиями со времен первой эры исследования и колонизации. Задача торговца-миссионера – вернуть этих людей обратно в лоно Империума, и установление Имперского Кредо – это первый и жизненно важный шаг в этом процессе.

Вольный торговцы такого рода едва терпят ксеносов, почти или вообще не видя ценности в организации прибыльных торговых маршрутов к мирам чужаков. Как правило, они скорее стремятся подавлять подобные культуры и ограничивать их влияние, дабы гарантировать, что их чужацкие верования не смогут распространиться и запятнать сердца людей. Этих вольных торговцев часто сопровождает армия представителей Министорума, которым он поручает все дела по освоению открытых потерянных человеческих миров.

Дипломат

Дипломат стремится насадить влияние Империума везде, где может, распространяя его власть по всему доступному для космоплаванья космосу. Он прагматик, знающий, что некоторые виды ксеносов приходится терпеть, а то и поддерживать, а другие – истреблять. Слова – не меньшее орудие его ремесла, чем оружие, он знаток в переговорах даже с самыми агрессивными сообществами, которые можно встретить среди звёзд, будь то люди или ксеносы.

Вольные торговцы подобного разлива часто оказываются вовлечены в конфликты интересов, особенно с теми, кто считает, что ксеносы достойны лишь тотального истребления. Тем не менее, дипломат верит, что он и только он видит более общую картину и понимает, что если человечество, осажденное бесчисленными врагами, хочет выжить в беспощадной вселенной, оно вынуждено заключать определенные союзы. Именно люди такого рода способны заполучить доверие со стороны непостижимых эльдар, доверие, которое доходит до того, что союзники позволяется им ступать на свои искусственные миры. Дипломат – это человек, способный изменить направление чужацкого вторжения, выторговать перемирие, которое позволит обеим сторонам прекратить войну, из которой бы никто не смог извлечь выгоду.

Невзирая на всю искушённость в речах, такой вольный торговец способен определить случаи, когда они не принесут результата и когда приходиться перейти на язык оружия. Он может инстинктивно и зачастую по первому же контакту оценить своего неприятеля и его истинные намерения, скрытые за словами и поступками. При необходимости, он первым откроет огонь и лишь затем начнёт переговоры – что, в конечном счете, и есть секрет его успеха.

Психопат

Некоторые люди не многим более чем безумцы, ведомые своими инстинктами, рабы своих страстей. Кто-то скажет, что человек, поднявшийся достаточно высоко для того, чтобы получить торговый патент неизбежно обладает подобными чертами. Вне зависимости от своего прошлого или типа личности, к любому вольному торговцу могут обратиться с приказом об истреблении целой расы или уничтожении целого мира. Иногда поговаривают, что, должно быть, они все психопаты, в большей или меньшей степени, за каким бы фасадом не была скрыта эта черта.

Некоторые вольные торговцы сдаются перед своей внутренней тьмой, и по мере погружения во тьму внешнюю, вершат имперское правосудие и приносят воздаяние в соответствии со своими личными представлениями. С теми, с кем им доведётся встретиться, они поступают в соответствии со своим надломленными нравственными ориентирами. Они могут стереть вновь открытое человеческое сообщество орбитальной бомбардировкой, с той же вероятностью, с которой и взять под свой контроль. Зачастую торговцы-психопаты непостоянны и непредсказуемы, склоны отстранять подчиненных из-за малейших проступков, как настоящих, так и выдуманных. Многим из этих неудавшихся помощников было предложено вернуться обратно на имперские территории: более везучим – на спасательной лодке, менее – своим ходом через воздушный шлюз.

Почти каждый из этих диких и кровожадных людей необычайно уникален в методах и стиле, с которыми они несут свою миссию среди звезд. Они могут подражать легендарным личностям, а некоторые даже сравнивают себя с примархами Императора и стараются копировать свершения Великого Крестового Похода, в котором 10 000 лет назад был выкован Империум. Некоторые присваивают себе и своим кораблям до смешного величественные титулы и имена, такие как «Великий покоритель», «Свет Императора», «Бич ксеносов». С безудержным энтузиазмом они ведут войны со всеми, кого считают врагами Империума. Вся жизнь некоторых из них прошла за окраиной, где они разорили Император знает сколько миров, в то время как другие периодически возвращаются в Империум, заявляют о своих свершениях и ждут всевозможных помпезных приемов и официальных торжеств. Другие же слишком сражаются со слишком многими врагами и просто исчезают со страниц имперской истории.

Неосмотрительность префекта майорис Далтия

Когда в 538M41 вольному торговцу леди Сун Ли был пожалован патент, его условием стало посещение шахтерского мира Далтий в Бездне Асирофа. Владельцы шахт, правившие миром, запаздывали с уплатой по своим обязательствам, и властители сектора Каликсида пожелали немного надавить на его имперского командующего. Прибыв в систему, леди Сун Ли незамедлительно открыла постоянный канал, через который шло восхваление Империума и великой чести, которой она почтила их своим грядущим визитом.

Планетарные правители были в панике, полагая, что их посетит с визитом крупная делегация представителей Адептус Терра, планирующих получить свою десятину. За неделю, ушедшую на путь флота Сун Ли до внутренней части системы, планетарный префект майорис отчаянно пытался собрать со своих поданных повышенную десятину. К тому времени, как леди вольный торговец прибыла на Далтий, ее ждало грузовое судно, забитое изысканными безделушками, которыми славится этот мир. Префект принял Сун Ли так, как принято считать роскошным на этом мире, осыпав ее и свиту дарами. Спустя три недели вольный торговец откланялась и, нагрузив судно предложенными префектом дарами, со всей теплотой посоветовала ему не забыть уплатить десятину, когда за ней через год прибудет имперское счётное судно. Как говорят, лицо префекта надо было видеть. Вскоре после этого он исчез, так как не мог уплатить грядущую десятину, опустошив свои хранилища перед вольным торговцем леди Сун Ли.

Атрибуты власти

Вместе с позволением действовать вне юрисдикции имперских законов, к торговому патенту зачастую также прилагается великое множество соответствующих ему атрибутов. Хотя у многих вольных торговцев есть собственные ресурсы, к которым они могут обратиться, им часто поручается командование целым флотом и наземными войсками, что должны помочь им в их миссии за гранью Империума.

Если в своем прежнем звании он ещё не обладал кораблем, новоназначенному вольному торговцу может быть пожалован флагман, зачастую крейсер. Каждое судно на службе Империума драгоценно, и капитальными кораблями не разбрасываются, так как их строительство занимает десятилетия, если не века и может загрузить работой планетарное производство на многие годы. Тем не менее, назначение вольного торговца – это событие чрезвычайной важности, и власти не хотели бы (или, по крайней мере, хотели бы, чтобы это происходило не слишком часто), чтобы новый получатель патента стал жертвой пиратского нападения сразу же, как только отчалит. Империум многого ожидает от своих вольных торговцев, и приложит все силы к тому, чтобы снарядить их должным образом пред лицом предстоящей им миссии.

Вместе с флагманом, вольному торговцу могут также выдать в сопровождение несколько фрегатов или других эскортников, а также множество грузовых, посыльных и перерабатывающих кораблей, не считая еще большего числа вспомогательных судов. Если новоиспеченный предводитель еще не обладает должными навыками, которых требует командование флотом, и не назначил с этой целью подходящего помощника, властители найдут специалиста, который возьмется за каждодневное руководство флотом. Большая часть вольных торговцев – это люди, стремящиеся заполучить полный и личный контроль над своими кораблями, и вскоре они приобретают нужные для этого навыки. Те же, кто к этому не способен, не живут слишком долго в областях по ту сторону границы.

Другими значительными средствами, перепорученными вольному торговцу, могут стать наземные войска. В подчинении им могут быть даны целые полки Астра Милитариум, вкупе с силами поддержки, необходимыми для поддержания их эффективности, и советниками, призванными помочь в их развертывании и использовании. Хотя такие дары считаются временными, в действительности они часто оказываются постоянными. Считается, что в поджидающей их тьме вольные торговцы могут встретиться с любой угрозой, и остриём подобных конфликтов часто становится Астра Милитариум, так что, даже если солдаты переживут эту службу, то вряд ли будут возвращены для ее продолжения в другом месте. Некоторые вольные торговцы выдают таким войскам форму собственного образца, и нередко присоединенные подразделения Астра Милитариум носят поверх своей обычной униформы плащ или перевязь с геральдическими цветами и знаками своего нового хозяина и господина.

Помимо вооружённых сил, вольный торговец может быть обеспечен целой армией бюрократов, администраторов, клерков, мастеровых и советников. Их задача заключается в управлении мирами, захваченными в ходе продвижения флота. Ряд вольных торговцев к тому же сопровождают целые полчища колонистов, как добровольцев, так и нет, готовых поселится на открытых мирах, тем самым расширив границы Империума. В некоторых случаях вольный торговец делает своих родственников или доверенных спутников новым

правящим классом, тем самым гарантируя, что новая колония сохранит верность и ему, и Империуму.

Условия

Конечно же, власть и атрибуты торгового патента не даются задаром. Флот вольного торговца может представлять собой значительную военную силу, а патент зачастую жалуется вкупе с целым рядом связанных условий. Ну а если получателю он даруется без каких-либо условий, то это почти очевидный знак того, что он изгоняется, и что власти надеются, что он отчалит и даст себя убить где-то, где им до него не будет дела.

Условия, идущие вместе с патентом, могут выражаться в разных формах, но неизбежно будут включать ту или иную форму военной задачи или вторжения. Ниже перечислены основные их разновидности.

Вынос знамени

Зачастую перед получателем патента ставится условием посещение определённого мира со всем своим флотом. Возможно, планета была какое-то время изолирована, или, по какой-либо причине, в течение поколения не посещалась имперскими властями. Может быть, были задержки с уплатой десятины или ее недостача, и чиновники Империума наконец решили расследовать причины этого. Если мир удалён или же имеют место другие, более значительные проблемы, то может быть неразумно поручать решение этого вопроса миссии Администратума или эскадрону Имперского Флота. Вместо этого может оказаться очень уместным обязать новоназначенного вольного торговца сделать по пути маленькую остановку на проблемном мире.

По всей вероятности, контакты с такой планетой носили очень несущественный или эпизодический характер, или же все, что было зафиксировано – это обрывочные и вызывающие беспокойство сеансы связи. Вольному торговцу может быть поручено нанести торжественный визит, исполненный со всей величественной помпой и прочими обстоятельствами, присущими прибытию аристократа. Парадная форма и символы власти будут выставлены напоказ, свита и почетная стража представлены во всей красе, а знамена и флаги подняты ввысь. Все это, конечно же, представление, цель которого – предельно наглядно показать правителям мира, что Империум по-прежнему существует и не забыл как о них, так и о десятине, которую они задолжали.

Предполагается, что вольный торговец будет посещать государственные банкеты и переговоры на высочайшем уровне и быть дипломатом, даже посланником Империума. Имперские командующие большинства удалённых планет во многом будут устрашены подобной демонстрацией, и в первую очередь небольшим флотом боевых кораблей зависших на гео-стационарной орбите точно над их престолом. Вольного торговца будут потчевать лучшими блюдами и винами, как и положено королевской особе, а также всеми доступными средствами заверят, что все сокращения в выплатах десятины – суть небольшая и абсолютно безвинная неурядица. Кроме того его попросят передать личные заверения губернатора, что проблема будет решена со всей возможной поспешностью.

Однако некоторые имперские правители могут не встретить вольного торговца с распростертыми объятиями и даже оказать неприкрытое сопротивление или показать явное нежелание подчиниться требованиям. В таком случае, от обладателя патента требуется нанести карательный удар, дабы принудить бунтующий мир к сотрудничеству.

Карательный удар

В случае если ура-патриотическая миссия себя не оправдала, или если планетарное правительство открыто отвергает правление Империума, у вольного торговца не остаётся других вариантов, кроме как применить силу. Очень немногие из них захотят тратить свои ресурсы на первую же встреченную затяжную войну, так что для того, чтобы показать всю тщетность дальнейшего сопротивления, зачастую используется бескомпромиссная демонстрация силы. Орбитальный ланс-удар, в особенности направленный на ключевые инфраструктурные объекты, ослабит власть правителя над планетой, и покажет, что вольный торговец говорит со всей серьезностью. С другой стороны имперского командующего может также убедить и удар по району, имеющему для него особую ценность, например по роскошному зимнему дворцу или загородной резиденции.

В том маловероятном случае, если явной демонстрации силы не окажется достаточно, может потребоваться более продолжительная кампания. Ни один вольный торговец не захочет быть втянутым в такую войну, но иногда избежать ее невозможно. Если полномочия носителя патента допускают свержение проблемного губернатора, то вероятно он займется этим без лишнего промедления. Обычно это позволяет быстро решить проблему, найдя более покладистую замену в рамках политической системы, первоначально выдвинувшей снятого правителя.

Воинственный адмирал

Вольный торговец по имени Даллактарий IV оказался втянут в длительное умиротворение мира 47 Капелла, что в Друзовой марке. В 482.M41, когда Даллактарий направлялся в пространство Коронус, возникла необходимость в поддержке его флота. Адмирал, известный как исключительно воинственная личность и славящийся своим нетерпеливым нравом, с готовностью согласился помочь наземным войскам, но вскоре оказался втянут в то, что вскоре стало двенадцатилетней войной на истощение. К концу первого десятилетия отнюдь не малые силы адмирала сократились до пары дюжин бойцов придворной стражи, но, несмотря на это, он продолжал сражаться, надеясь победить, пускай все обстоятельства были против него. В последний раз адмирала Даллактарий IV видели в битве за высоту 44427, где, по сообщениям, он возглавил штурм вражеского бункера. Десятилетие спустя его наконец объявили погибшим, хотя выжившие домочадцы заявляют, что он по-прежнему жив и карает врагов Императора. Адмирал так никогда и не достиг Пространства, его отклонение оказалось более продолжительным, чем он и его ныне обедневшие покровители предполагали.

Колонизация

Условием, указанным в торговом патенте, может стать колонизация новых миров во имя Бога-Императора Человечества. Флоты эксплораторов Адептус Механикус постоянно разыскивают и изучают чудеса галактики, безустанно записывая и каталогизируя звёздные феномены и небесные тела. По результатам предварительного исследования, проводимого эксплораторами, отправляется отчет о пригодной для заселения планете вместе со всей информацией, которую удалось собрать. Может оказаться, что мир не представляет интереса для техножрецов, причиной чего может быть отсутствие ценных ресурсов или жизненных форм, которые можно было бы незамедлительно использовать. В таком случае сведения о нем передаются в архив, дабы будущие поколения использовали их, как сочтут нужным. В лучших традициях имперской бюрократии отчёт может прокручиваться в информационных жерновах Администратума долгие годы, пока наконец не попадётся служащему, которому поручено организовывать колонизационные миссии на подобные миры с целью заявить на них права Человечества.

В промежуток между составлением отчета об исследовании и отбытием колонизационной миссии, планету может постигнуть любая судьба. В ходе перипетий галактической войны ее поверхность может быть оказаться превращена радиоактивную пыль, или же права на нее могли заявить чужаки, преследующие свои интересы. Нередко случается так, что вольный торговец прибывает на орбиту такого мира и обнаруживает, что тот абсолютно не пригоден для жизни или же был изначально неверно классифицирован. Затем ему придётся что-то делать с колониальным кораблем и несколькими тысячами колонистов на нем, и нередко бывает, что особо бессердечные настаивают, чтобы колонисты все равно выполнили свою миссию, развернув свою сборную блочную колонию, где удастся. Очень немногим поселениям, созданным таким образом, удается просуществовать больше года, и совсем малое число выжило вопреки всем обстоятельствам, оставаясь в одиночестве в темноте на той стороне границы.

Отвоевание

Каждый год несметное число имперских миров становятся жертвами восстаний, вторжений чужаков или стихийных бедствий. Нередко условием получения патента становится возвращение подобных миров назад в лоно Империума путем открытого применения военной силы. Подобные задания ни в коей мере нельзя назвать дипломатическими, если только не считать посольскими переговорами сообщение с требованием немедленной капитуляции.

Разведданные относительно этих потерянных миров

Судьба колонии ХК-119

В месяцы, знаменовавшие конец 40-го тысячелетия, вольному торговцу Кинкеру Друбу был вручен его торговый патент, а также поставлена задача: отвоевать Колонию ХК-119, небольшое предприятие на спутнике безымянного газового гиганта, расположенного в нескольких неделях путешествия от Пасти вглубь Пространства. Мир не представлял особой ценности для Империума, но он был отбит у обнаруженной на нём расы чужих, и человеческая кровь оросила его землю. Потому, когда ранее считавшиеся вымершими чужаки вернулись большим числом и отвоевали мир, Друбу поручили сокрушить их раз и навсегда.

Его собственные силы пополнились сборной оперативной группой Адептус Астартес, состоящей из дюжины отделений, набранных из того же числа орденов Космодесанта. У Драба была власть определять, где будут биться космодесантники – они же решали как. По прибытию на ХК-119, их корабли незамедлительно атаковала доселе невиданная флотилия чужаков, ставшая грозным противником. Корабли Друба получили некоторые повреждения, но во время боя Астартес удалось сблизиться с тем, что было сочтено за флагман ксеносов, и начать абордаж. Чужаки не смогли отразить нападение, и все командование ксеносов было вырезано, что вынудило оставшиеся корабли противника отступить и рассеяться.

Затем вместе с космодесантниками Друб посетил саму колонию, где перед ними предстала сцены из ночного кошмара. Стало очевидным, что поселение было построено в обваливающихся руинах древнего города чужих, и что его обитатели обнаружили, а затем попытались использовать предметы ксенотехнологии. Очевидно прошлые обитатели этого мира оказались не последними представителями своей расы – других каким-то образом призвали манипуляции колонистов.

Друб решил выследить ксеносов, сознавая, что они обладают чрезвычайно продвинутой технологией, которая будет достаточно высоко оценена определенными фракциями Адептус Механикус. Космодесантники согласились выследить и уничтожить чужаков во славу Империума, дабы покарать тех, кто смеет оспаривать право человечества на власть над звездами. С тех пор Друба и его оперативную группу Астартес так и не видели.

могут быть неполными или сомнительными, поскольку основываются на давно устаревшей или умышленно сокрытой информации. Такой вольный торговец будет действовать на уровне лорда-милитанта, ведущего крестовый поход, и для выполнения задачи ему могут быть прикомандированы дополнительные военные силы. В некоторых случаях флот может сопровождаться космодесантниками Адептус Астартес, как правило в течение непродолжительного времени, но бывают и исключения. Хотя он может позиционировать себя как лидера, вольный торговец не в силах напрямую командовать подобными подразделениями, и потому организуется административный орган, обычно называемый «совет крестового похода». В нем ведутся споры касательно политических и стратегических вопросов, дабы использовать ресурсы флота с наибольшей выгодой, и это требует от вольного торговца дипломатических навыков. Ведь каждое из мест в совете занимает человек, наделённый значительной властью, и не один адмирал Имперского Флота, генерал Астра Милитариум или магистр Космодесанта не согласится на план, расточительный по отношению к его ресурсам.

Степень влияния вольного торговца на ход такого крестового похода очень во многом зависит от его прошлого. Человек с военным складом ума может в деталях проконтролировать размещение военных сил флота, в то время как особо агрессивный может даже лично принять участие в сражении. Тот, кто более склонен к бюрократии, скорее всего перепоручит подобные вопросы своим военным советникам. Есть и те вольные торговцы, для кого весь поход представляет одно большое неудобство, и они попытаются разрешить ситуацию на свой особый лад, стремясь отделить себя и свои корабли от миссии крестового похода, дабы продолжить путь к собственной цели.

Исследование

Исследование – это основная задача вольных торговцев, но порой имперские власти дают им поручение изучить определённый регион. Это может потребоваться по множеству причин, и многие вольные торговцы окажутся чрезвычайно огорчены, если будет оговорено, что они не получат обычных исследовательских привилегий, которыми они обладают касательно разведываемых ими регионов.

Эта обременительная обязанность может быть следствием того, что у Империума есть фрагментарные сведения о неисследованном регионе, которые, хоть и не полные, указывают на наличие определённых природных богатств или иных желанных ресурсов, которые могут иметь стратегическую ценность в масштабах целого сегментума. В давно утерянных архивных записях может говориться о том, что область населена изолированными людскими мирами или цивилизацией ксеносов, способной к космоплаванью. Возможно, что чёрные

Что для одного мусор, для другого богатство

Вольному торговцу Баксилику Киму патент был пожалован с условием, что в течение трёх лет его будет сопровождать флот эксплораторов Адептус Механикус. Сперва Ким отнесся к этому скептически, пока по-настоящему не оценил своих компаньонов. Вскоре он обнаружил, что внимание сопровождаемых эксплораторов было приковано исключительно к поиску человеческих артефактов до-имперских времен, и что они нередко игнорировали или отказывались от предметов ксено-происхождения. Ким начал собирать остатки от раскопок своих спутников и за три года скопил внушительную коллекцию артефактов чужаков. Вернувшись в Империум, он обнаружил среди коллекционеров большой спрос на подобные запретные предметы, и таким образом сколотил немалое состояние.

Освободившись от своего внушительного груза, Баксилик Ким вернулся в пространство Коронус, на этот раз со значительными личными средствами, решив выследить эксплораторов и собрать свой урожай выброшенных артефактов. Считается, что он всё ещё где-то там, за пределами, собирает свою новую коллекцию и прикидывает, какие богатства сможет за нее выручить по своему возвращению.

пятна карты скрывают нечто гораздо более зловещее – миры-гробницы чужаков, существовавшие задолго до возникновения человечества или таинственный звёздные феномены, бросающие вызов знаниям мудрейших техножрецов. Там могут находиться экземпляры супероружия размером с планету, оставленные давно вымершей цивилизацией в качестве немых стражей. Все это может стать причинами отправки миссии вольного торговца с целью изучить данный вопрос, и сопровождением для подобных предприятий нередко становятся высшие чины Адептус Механикус или представители Инквизиции из Ордо Ксенос.

Соблюдение требований патента

На первый взгляд может показаться, что некоторые из новоназначенных вольных торговцев могут впасть в искушение уплыть в великую неизвестность без выполнения своих обязательств перед Империумом. В самом деле, этот соблазн знаком многим, и кое-кто действительно пытается сбежать. Эти люди вскоре понимают, что Империум не позволит сбежать вольному торговцу, если на последнего нет никаких рычагов воздействия.

Наилучший способ удостовериться, что вольный торговец будет соблюдать условия патента – обеспечить присутствие рядом с ним чрезвычайно могущественных представителей Империума, готовых напомнить ему о его обязательствах. Этим человеком может оказаться как префект Администратума, так и посланник более секретных подразделений, возможно даже Инквизиции. В некоторых случаях, флотилию вольного торговца может сопровождать один или даже несколько кораблей космического десанта, которые порой могут в равной мере послужить напоминанием об условиях патента и обрушить мощь Империума на его врагов.

Иногда послушание вольного торговца можно обеспечить более деликатными способами, как например обещанием большей власти или дарованием дополнительных ресурсов на дальнейших этапах путешествия. Если вольному торговцу предстоит не раз отклониться от курса и выполнить ряд заданий еще до своего прибытия к окраине, он может быть уверен в то, что перед тем, как его флот покинет имперское пространство, Империум обеспечит его пополнением.

Также в ход могут быть пущены более коварные методы. Члены экипажа могут оказаться агентами Империума, и как небезызвестно, асассинов нередко размещают на борту флагмана вольного торговца, как гарантию от невыполнения требования или предательства.

Наследие

Вольных торговцев можно разделить на две большие группы – на тех, кому лично был пожалован торговый патент, и тех, кто унаследовал его от предка. Вручение этого документа способно привести к основанию крупного и могущественного аристократического рода. Если ему будет сопутствовать успех, то спустя поколения он сможет сравниться с древнейшими кланами Навигаторов и торговыми домами. Многие потомки подобных династий наследуют титул вольного торговца и получают полномочия даруемые патентом, но все равно по большей части их власть существенно уступает той, которой обладал основатель рода. Как правило, каждый из них во всех отношениях столь же способен и энергичен, как и получивший патент предок, но вынужден нести груз традиций и возложенных на них ожиданий. На их плечах лежит обязанность по сохранению патента и самого существования рода, и она заставляет их продолжать миссию вольного торговца и исследовать скрытые тьмой регионы по ту сторону предела, возвращаясь с невообразимыми богатствами и славой.

Некоторые дома вольных торговцев оказываются расколоты внутренней борьбой, в ходе которой различные отпрыски сражаются друг с другом за власть и покровительство главы династии. В тех из них, где у главы есть абсолютная власть, различные представители рода, которым предоставлен шанс унаследовать верховенство, могут устраивать ссоры и вести интриг друг против друга. Некоторые из этих людей могут даже опуститься до запугивания или убийства, дабы удостовериться, что они, а не старший брат или сестра, станут наследниками патента, когда его нынешний держатель покинет этот мир. Хотя некоторые дома могут оказаться расколоты внутренней междоусобной войной, большая их часть поддерживает видимость почтенной благопристойности, не давая тем самым своим конкурентам почувствовать слабость и выступить против них. Для того чтобы сохранить порядок среди соревнующихся отпрысков и при этом увеличивать влияние своего дома, выдерживая сопутствующий этому урон, нужен воистину могущественный глава. Даже перед лицом неприкрытого восстания против Империума, многие главы домов вольных торговцев поддерживают своих отпрысков.

Отзыв и конфискация

Некоторые вольные торговцы становятся столь влиятельны, что их интересы вступают в конфликт с интересами Империума. Учитывая невероятные свободы, предоставляемые торговым патентом, вольному торговцу приходится приложить значительные усилия, чтобы его действия сочли превосходящими предел его полномочий. Но пока они служат интересам Империума, власти

зачастую смотрят сквозь пальцы даже на самые сомнительные действия многих вольных торговцев, даже если весть о них достигает Терры. Тем не менее, есть обстоятельства, которые в прошлом приводили к отзыву торгового патента и лишении связанных с ним прав. Отмена означает последующее вымирание дома вольного торговца, а также потерю его полномочий и привилегий навсегда. Некоторые дома выживали в значительно ограниченном состоянии, постепенно восстанавливая богатства, к которым привязались.

Строительство Империи

За века некоторые примечательные дома вольных торговцев умудрялись скопить такую власть, что превращались в небольшие империи, контролирующие целые регионы за пределом Империума. Само по себе это не противоречит условиям жалования патента, до тех пор пока сохраняется верность Империуму, выражающаяся в уплате десятины. Но человеческая природа такова, что и самые лучшие становятся жертвами спеси и алчности, и это обрекает их на попытку заполучить полную власть над завоеванным владениями. Хотя, возможно, пройдет какое-то время, прежде чем донесения о действиях этих людей достигнут Терры, и еще больше времени, прежде чем на них среагируют, но на подобных предателей неизбежно обрушиться гнев Империума. Им станет крестовый флот, который возможно даже возглавит новоназначенный вольный торговец, отправленный дабы сокрушить отступников.

Выступление против Империума

Благодаря своему праву вести дела с чуждыми культурами, многие вольные торговцы заключают во время своих миссий сделки или союзы с ксеносами. Нередко эти люди оказываются вовлечены в локальные войны, и порой они бывают направлены против Империума. Возможно, вольный торговец пытался защитить собственные торговые интересы, выступив против конкурентов с использованием военной силы. Если интересы – это ксеносы, а конкуренты – люди, тогда вольный торговец, скорее всего, может оказаться не на той стороне конфликта, который вскоре выйдет далеко за пределы торгового разногласий.

Более того, многие из них в действительности наслаждаются опасным состязанием конкурентной торговли, погружаясь в политику межзвездной коммерции. Хотя большинство из них весьма сведущи в играх такого рода, даже вольный торговец может оказаться втянут в темные дела или подставлен и обхитрен конкурентом. Еще до того, как он это узнает, его могут вынудить действовать против интересов Империума – и тогда он станет целью возмездия.

Воздаяние за предательство Галфита

Вольный торговец может заслужить неприязнь имперских властей множеством путей, но немногие из них встретили столь же трагическую судьбу, как вольный торговец лорд Галфит из рода Магнумов. До своего назначения вольным торговцем, лорд Галфит пять десятилетий служил в генеральном штабе флота и нажил немало врагов среди высшего командования сектора Каликсида. Последние организовали назначение Галфита, нисколько не сомневаясь в том, что он преступит свои полномочия и тем самым даст им возможность осуществить долгожданную месть. Спустя три года после того, как флот Галфита вошел в пространство Коронус, он объявил один из недавно открытых им миром своим владением. Кроме того, он незаметно избавился от всех имперских слуг, которые, как он полагал, не поддержат его притязаний. Вскоре контакт с флотом Галфита был потерян и о нем не было вестей целое десятилетие.

Судьба Галфита открылась, лишь когда через ту систему прошел исследовательский флот Адептус Механикус. Судно вольного торговца было обнаружено на орбите мира, на который он заявил свои права, но вся команда превратилась в иссохшие трупы. Исследовательская группа нашла тело Галфита на мостике, где он восседал на своем командном троне. Последующий анализ останков показал, что в системы жизнеобеспечения корабля был выпущен смертельный газ, убивший команду за считанные минуты. Хотя было также отмечено, что вскоре после инцидента от корабля отсоединилась одна спасательная шлюпка, не было найдено ни одной зацепки, которая могла бы указать на личность убийцы.

Контакты с Ксенос Террибилус

Хотя запреты, ограждающие большую часть человечества от контактов с чужаками, не относятся к вольным торговцам, есть ксеносы, которые считаются настолько опасными, ужасными или нежелательными по тем или иным причинам, что даже вольным торговцам запрещается вести с ними дела. Целые звездные системы объявлены «пердита», их внешние пределы ограничены буями-часовыми, передающими приближающимся судам предупреждение с приказом повернуть назад по требованию крепости сегментума или даже Инквизиции. Немногие знают, что за ужасы скрываются на мирах, лежащих за часовыми, и что за отвратительные чуждые формы жизни зовут их своим домом. Многие вольные торговцы позволяли своему любопытству взять над собой верх, и те немногие из них, кто пережил контакт с запретными ксеносами, позже сталкивались с гневом Инквизиции и конфискацией торгового патента.

Пересекая границы

Следует помнить, что флот вольного торговца – это значительная и независимая вооруженная сила, без сомнения несущая огневую мощь, достаточную, что превратить в пыль множество имперских миров. Возвращение одного судна на территорию Империума вряд ли вызовет беспокойство, но не целого флота. В сочетании с тем фактом, что у многих имперских организаций есть веские основания, чтобы не доверять вольным торговцам, ситуация накаляется до предела. Для Имперского Флота, значительные силы, появившиеся на границе сектора без предупреждения, является достаточным поводом, чтобы собрать крупное соединение, и с его помощью уточнить намерения гостей и удостовериться, что они не предпримут враждебных действий. В анналах имперской истории можно найти немало случаев того, как победоносный флот вольного торговца, нежданно вернувшийся из длившийся десятилетиями экспедиции, оказывался встречен ударной группой Имперского Флота. Такой инцидент может привести к отзыву патента, если конечно по его окончанию вольный торговец окажется жив.

Награды

Выгоды, которые может принести торговый патент, невообразимы, и зачастую их нельзя получить каким-либо другим законным путем. Величайшая награда – это богатство, полученное путем торговли или завоевания, что, зачастую, одно и тоже. Помимо финансовой прибыли, успех может принести славу и почести, которых жаждет большинство вольных торговцев. Немногие люди в 41-ом тысячелетии могут надеяться, что о них будут говорить за пределами родного мира или после их смерти. Для многих, самой ценой наградой является возможность стать основоположником династии или благородного дома, который будет стоять веками.

The Koronus Expanse

- Великие варп-штормы Пограничья Гало
- Порт-Странствие
- Проход Коронус
- Владения Винтерскейла
- Проклятые Владения
- Обитатели пространства

Глава XIII: Пространство Коронус

«Внимай! Я вижу то, что находится за его пределами. Я вижу поверхность потускневших лун и пламя потерянных звёзд. Я вижу пустоту неисследованной и затаившейся тьмы. Я вижу пустоту, ставшей мне домом и к которой я возвращаюсь со страхом и надеждой»

– знаменитые слова неизвестного вольного торговца, покинувшего Порт-Странствие

Пространство Коронус – это название, данное имперскими властями опасному и неисследованному участку Звёзд Гало за пределами сектора Каликсида. Попасть в него можно через Проход Коронус – ненадёжный, но пригодный для полётов маршрут, проходящий через интенсивные варп-штормы, которые преграждают путь к Звёздам Гало от промежуточной станции Порт-Странствие. Как и сектор Каликсида, пространство Коронус не было затронуто крестовым походом Бога-Императора, случившимся многие тысячелетия назад. Теперь это царство ужасных ксеносов, невообразимых сокровищ, миров, населённых дикарями-людьми и отголосков древних катастроф.

В 41-ом тысячелетии пространство Коронус представляет собой рассеянную, частично изученную область, включающую несколько недавно основанных колоний и несметные природные богатства, чья разработка только-только началась. Вольные торговцы соперничают друг с другом за исследованные ресурсы, не считаясь с жизнями, потерянными в погоне за богатством, в то время как по их следу ведутся попытки имперской колонизации. Привлечённые потоком богатства пираты и служители Тёмных Богов просочились сюда, стремясь разрушить то, чего достигли верноподданные Бога-Императора, питаясь при этом за счёт того, что удалось вырвать из мёртвых рук своих жертв, в то время как само пространство Коронус полнится не менее опасными тайнами и коренными обитателями.

Веками вольные торговцы бросали вызов великому злу и вероломству варпа, чтобы рискнуть в пространстве Коронус, но их попытки едва лишь приоткрыли над ним завесу тайны. Вблизи нескольких относительно стабильных варп-маршрутов были отстроены опорные пункты. Здесь полным ходом идёт разработка миров, богатых природными ресурсами, ведутся раскопки ксено-руин, эмиссары торговцев встречаются с правителями варваров, а колонии посягают на защищённые миры. Этих усилий было достаточно, чтобы богатство и слава

ливнем обрушились на счастливчиков, а остальные расстались с жизнью. Вход в Пространство изобилует остовами мёртвых судов и слухами об исчезнувших кораблях.

За гранью этих человеческих столкновений лежит пустота поистине тёмная и полная опасностей, окружённая слухами об ужасах, неоткрытых звёздах и мирах, на которых люди никогда не слышали о Боге-Императоре. Туда не ведёт ни один из известных варп-маршрутов и нет безопасного пути через водоворот эмпирей. В этих областях скрываются ужасные орки, вероломные эльдар и неизвестные руины в лучах света умирающих звёзд.

Варп-пространство Коронус непредсказуемо и по большей части неисследовано, а те области, которые всё-таки удалось изучить хотя бы частично, являются островками имперской деятельности посреди моря опасностей и таинственных событий. Тут навигация разительно отличается от прохождения варп-маршрутов в секторе Каликсида. По большей части пространство Коронус известно в Империуме благодаря легендам, слухам и открытиям. Тот вольный торговец, что отважится окунуться в эту неизвестность, доверяет свою душу способностям навигатора и качеству той маленькой толики информации, которую ему удалось заполучить.

За частично исследованными областями пространства Коронус и участками глубокого космоса, занятыми пиратами и ужасными ксеносами, лежит множество миров и странных явлений, существующих только в тёмных сказаниях. Некоторые из этих неизведанных звёзд были обнаружены отдельными вольными торговцами, чьи рассказы соперники подвергали сомнениям и отметали, как откровенную ложь. Другие известны только благодаря сомнительным и недостоверным первоисточникам, таким как тулеанское инфохранилище, возвращённое из пустоты Долориума в 741.M41, или печально известные пророчества Семи Ведьм Поступи. Другие фрагменты противоречивого знания касательно этих неисследованных зон собраны из ещё более ненадёжных источников, вроде приглушённого астропатического шёпота, подслушанного в испорченных вихрях варпа, лживых речах вероломных эльдар или мифах языческих миров, блуждающих во тьме многие тысячелетия. Эти районы помечены на древних картах надписью «здесь обитают чудовища», и только самые безрассудные или сумасшедшие рискнут искать здесь свою судьбу.

Сектор Каликсида

Каликсида – это имперский сектор, расположенный в сегментуме Обскурус. Он относительно молод по сравнению с историей Империума и был основан из миров, захваченных во время крестового похода Анжуйского в начале 39-го тысячелетия. Сектором Каликсида правит лорд-губернатор Марий Хакс, центром власти которого является главный мир-улей Сцинтилла. Подвластные ему территории, которыми он правит во имя Императора, простираются от централизованных миров Маркайновой Марки, Предела Жозе и Бездны Асирофа до Мальфийского суб-сектора и Друзовой Марки, граничащих с неизведанным пространством Звёзд Гало, и откуда вольные торговцы и эксплораторы предпринимают свои рискованные предприятия на пустынные и неизученные миры.

Сектор Каликисда является местом действия **Dark Heresy** и более детальную информацию по нему можно найти в главной книге правил по **DH** и в дополнениях к ней.

Великие варп-штормы Пограничья Гало

«История Каликсиды изобилует сносками, описывающими пропавших и погибших храбрецов, отважившихся противостоять Великим варп-штормам за пределами миров Святого Друза».

– выдержка из *Бездн*, за авторством Тарсима из Архаоса

На границе сектора Каликсида кипят многочисленные варп-штормы, с древнейших времён перекрывающие проход к Звёздам Гало. Этот барьер, состоящий из неистовых бурь, унёс жизни многих, кто осмелился на поиски нового пути к участкам неисследованного космоса. Они обрушиваются и отступают с такой яростью и злобой, что способны заманить и уничтожить внезапным разрывающим всплеском даже самого опытного навигатора. Хотя эти варп-штормы рассматриваются как одно целое, на самом деле они – совокупность отдельных штормов, которые сталкиваются, накладываются и подчас поглощают друг друга. Прохождение через эту бушующую массу не представляется возможным за пределами нескольких стабильных маршрутов, пролегающих через неё

подобно тонким нитям спокойствия. Некоторые штормы существуют так долго, что получили названия, отражающие их дурную репутацию среди тех, кто путешествует и управляет судами в Море Душ. Среди них наиболее знамениты Раздражение Пустотного Танцора и Вопящий Вихрь, которые, подобно демоническим стражам у врат ада, охватывают устоявшиеся проходы, известные как Пасть.

Раздражение Пустотного Танцора – это сосредоточие едва заметных подвижных дрейфовых и обманчивых потоков варпа, способных сбить с пути самых опытных навигаторов и разорвать на части корпусы кораблей, бросивших вызов их течениям. Ходят слухи, что в Раздражении видели тусклые, словно изрезанный камень, остовы кораблей-призраков.

Вопящий Вихрь представляет собой кипящую массу вихрей и водоворотов варпа, сталкивающихся и перемалывающих друг друга с беспрестанной яростью и силой, порождая при этом постоянные психические завывания, которые могут услышать те, кто особо восприимчив к течениям варпа. Именно эти ужасные вопли дали название шторму. Вопящий вихрь подобен свирепому зверю, клацающему клыками в поисках пищи, и, как говорят пустотники, лишь целый флот кораблей способен утолить его ненасытный голод.

Другие малые варп-штормы, поглощённые вышеперечисленными или находящиеся с ними рядом, обладают неким постоянством и отличаются от остальных достаточно, чтобы обрести собственные имена, отображающие их дурную славу и царящий над ними рок. Заблудившиеся внутри или на краю великих штормов навигаторы рассказывают о Вуали Смерти, как об удивительном каскаде неестественной красоты, привлекающем излишне доверчивых в свои ласковые и немые объятия, лишь затем, чтобы никогда не отпустить. Старые путешественники из Пограничья Гало сектора Каликсида распространяют странные истории об островке спокойствия посреди бушующей стихии, которое они называют Шепчущий Шторм, где пальцы смерти поглаживают корпуса кораблей и в сознании живущих треском статики раздаются позабытые голоса. Эти странные штормы, находятся ли они в варпе или за его пределами, кружат и танцуют вокруг друг друга, образуя барьер в море душ, который невозможно свободно пересечь, кроме как по нескольким редким, относительно стабильным маршрутам. Самый большой из них и самый простой для навигации – это Проход Коронус или, как его чаще называют, Пасть. Он проходит через великие варп-штормы в тёмную неизвестность пространства Коронус.

Порт-Странствие: ворота в Пространство

«Она может оказаться смердящей, размалёванной потаскухой, наблюдающей, как тебе пускают кровь из-за пары монет. Но мало кто сможет сказать, будто равнодушен к тому свету, который ожидает путника по возвращению из пустоты».

– вольный торговец Кортис Блейн, капитан *Астра Веритас*

Порт-Странствие – это пустотная станция, расположенная на самой окраине Друзовой Марки сектора Каликсида и по праву считающаяся последним оплотом имперского закона на этой стороне пространства Коронус. Население Порт-Странствия – места отчаянных и напрасных надежд – многочисленно и постоянно меняется. Здесь можно увидеть купцов, шпионов, торговых агентов, пилигримов и наёмников, среди которых снуют работники Администратума и слуги Механикус. Все они наживаются на сокровищах, которое стекается сюда из областей, лежащих за пределами варп-штормов в пространстве Коронус. Всех, кто отправляется туда и покидает Порт-Странствие, объединяет одно: являются ли они праведниками, несущими свет Императора в темноту за пределами Империума, или же злобными чудовищами, алчущими запретных удовольствий, многие из них останавливаются в том месте, где Золотой Трон сдерживает ужасы и реальность неизвестности.

Порт-Странствие был основан в 917.M40 Имперским Флотом в качестве плацдарма для расследования пропажи большого числа судов на границе Друзовой Марки. Благодаря расположению станции вблизи прохода Коронус, ценность её возросла. Постепенно было забыто её основное предназначение, как опорного пункта для военных операций, и Порт-Странствие стал отправной точкой для тех, кто осмелился перейти в пространство Коронус. Торговцы и наёмники наводнили некогда пустые коридоры станции, а приезжие, счищая с сапогов пыль далёких звёзд, обменивались удивительными вещами, привезёнными из-за великих штормов.

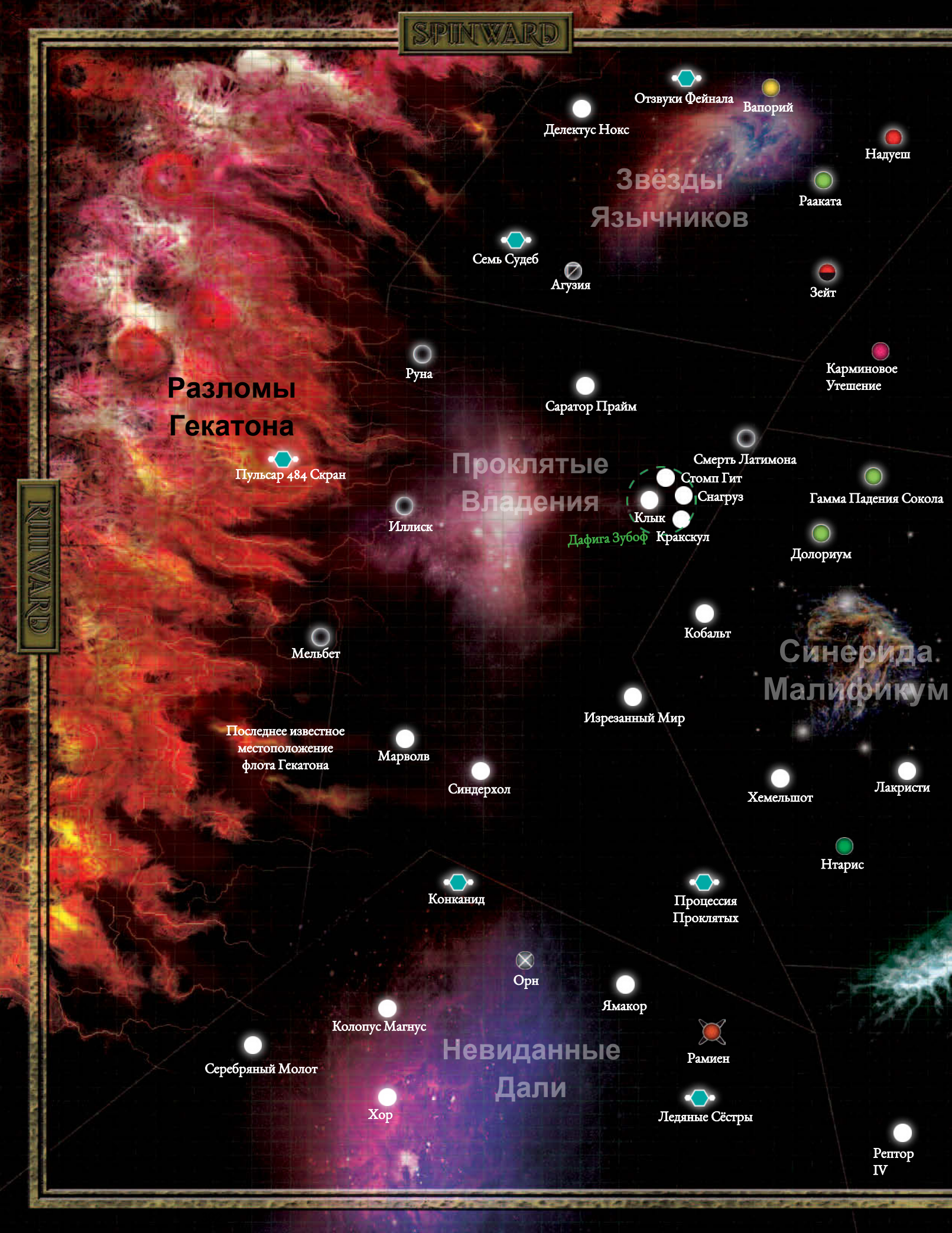
Структура Порт-Странствия

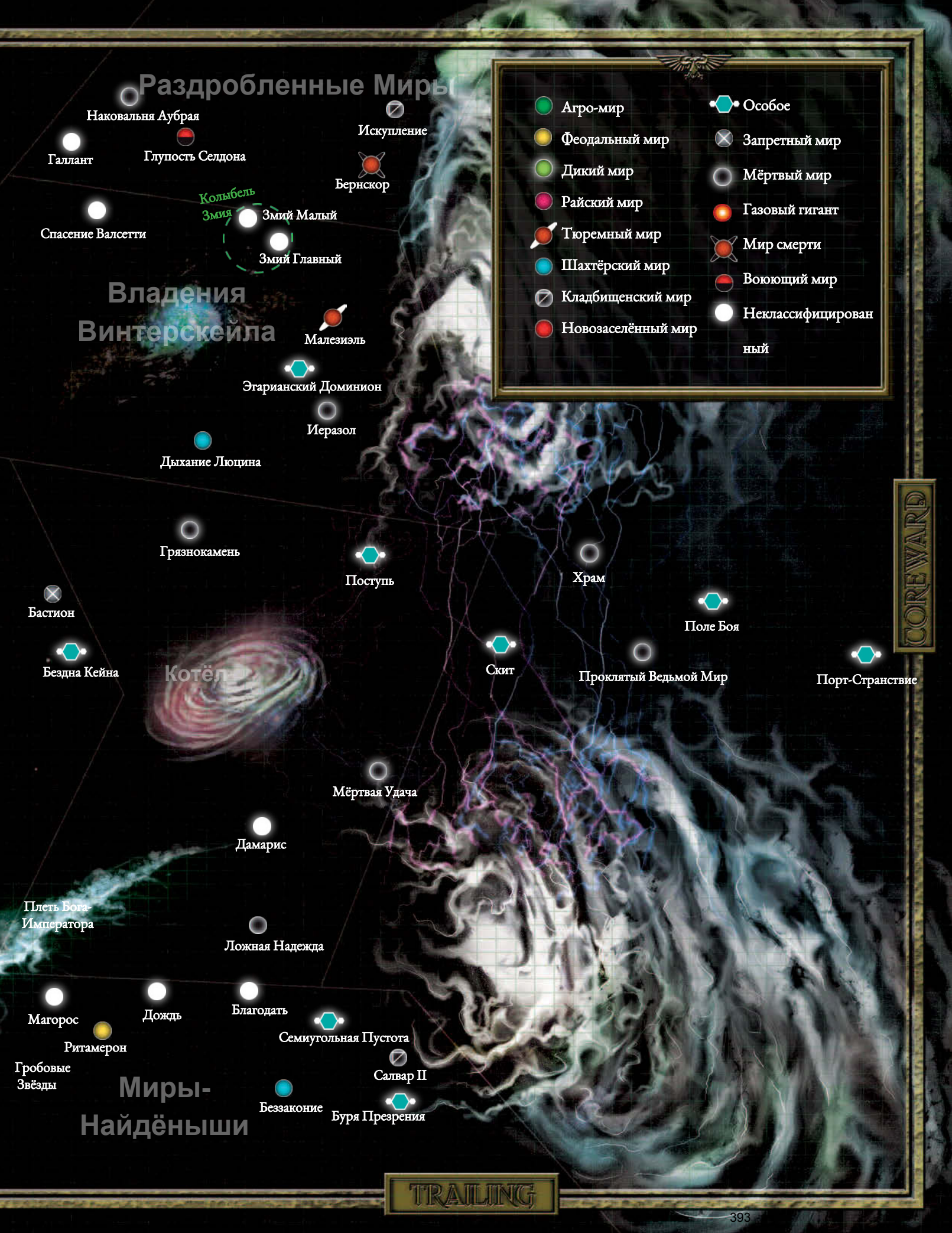
Издали Порт-Странствие напоминает небольшой город, а устремлённые ввысь шпили и кафедральные башни с громадным символом аквиллы отображают его преданность Богу-Императору. По краям станции, далеко за её пределы выступают многочисленные доки, ощерившиеся паукообразными фиксаторами, готовыми пристать к кораблю и пришвартовать его к станции. Меньшие по размеру челночные отсеки россыпью усеивают порт, отмечая те места, откуда малые суда транспортируют груз и пассажиров со станции на корабли и обратно. По её поверхности проходят глубокие трещины, демонстрируя низкий уровень дальнейшего расширения станции, которое может занять многие десятилетия, а большинство из них включают в себя части небольших кораблей, как, например, почти неповреждённый корпус Солстис Империалис, много веков назад прилаженный к одной из сторон станции. Подобно мухам, ползающим по раздутой туше металлического зверя, сервиторы стекаются к повреждённым участкам или местам дальнейшего расширения станции, осуществляя внешний ремонт и строительство новых объектов.

На нижней стороне станции расположены ремонтные верфи, где можно оставить на восстановление и починку повреждённые корабли. Верфи оснащены множеством герметичных сухих доков, способных полностью вместить небольшие суда для проведения над ними более трудоёмкой работы. Кроме того вдоль киля станции расположен целый ряд сложносоставных и таинственных систем и зондов, используемых Адептус Механикус в их загадочных исследованиях природы маршрута, проходящего через великие варп-штормы в пространство Коронус и далее.

По всей длине и ширине станции установлены огневые позиции ланс-излучателей, орудийных батарей, торпедных аппаратов и генераторы пустотных щитов. Их размещение максимально эффективно, а сами орудия находятся в состоянии постоянной готовности. Помимо средств стационарной обороны, вблизи станции расположены эскадроны тяжеловооружённых дежурных судов, а боевые корабли флота Каликсиды постоянно патрулируют окружающую его пустоту. Может быть, Порт-Странствие и является вратами в пространство Коронус, но при этом хорошо охраняемыми вратами.

В любой момент времени, к станции пришвартованы, по крайней мере, полдюжины вольных торговцев, различных коммерческих судов и тяжелогружёных транспортников, а между доками подобно насекомым снуют многочисленные челноки. Другие корабли проходят через эту область, выгружая сырьевое газовое топливо, добытое на двух самых крупных планетах, лёд или полезные ископаемые с дальних уголков системы. Так же пространство вокруг станции бороздят многочисленные астероиды, многие из которых были превращены в топливные станции, роскошные особняки и поместья, грубо отстроенные населённые пункты, складские помещения, судовые верфи и многие другие, более полезные сооружения.


SPINWARD
RIMWARD
Отзвуки Фейнала
Вапорий
Делектус Нокс
Надуеш
Звёзды Язычников
Раката
Семь Судеб
Агузия
Зейт
Руна
Карминовое Утешение
Разломы Гекатона
Саратор Прайм
Смерть Латимона
Пульсар 484 Скран
Проклятые Владения
Стомп Гит
Снагруз
Гамма Падения Сокола
Иллиск
Клык
Дафига Зубоф
Кракскул
Долориум
Кобальт
Мельбет
Синерида Малификум
Изрезанный Мир
Последнее известное местоположение флота Гекатона
Марволв
Синдерхол
Хемельшот
Лакристи
Нтарис
Конканид
Процессия Проклятых
Орн
Ямакор
Колопус Магнус
Рамиен
Невиданные Дали
Серебряный Молот
Хор
Ледяные Сёстры
Рептор IV


Раздробленные Миры
Наковальня Аубрая
Искупление
Галлант
Глупость Селдона
Бернскор
Колыбель Змия
Змий Малый
Спасение Валсетти
Змий Главный
Владения Винтерскейла
Малезиэль
Эгарианский Доминион
Иеразол
Дыхание Люцина
Грязнокамень
Поступь
Храм
Бастион
Поле Боя
Бездна Кейна
Котёл
Скит
Проклятый Ведьмой Мир
Порт-Странствие
Мёртвая Удача
Дамарис
Плеть Бога-Императора
Ложная Надежда
Магорос
Дождь
Благодать
Семиугольная Пустота
Ритамерон
Гробовые Звёзды
Салвар II
Миры-Найдёныши
Беззаконие
Буря Презрения
Агро-мир
Феодальный мир
Дикий мир
Райский мир
Тюремный мир
Шахтёрский мир
Кладбищенский мир
Новозаселённый мир
Особое
Запретный мир
Мёртвый мир
Газовый гигант
Мир смерти
Воюющий мир
Неклассифицированный
CORE WARD
TRAILING

Проход Коронус: Пасть

«Зверь сей проглотит вероотступника, того, кто подвержен сомнению, и каждого, кто отправится с ними. Лучше убить неверного, чем безрассудно ринуться в ужасную Пасть, в то время как подобные вероломные твари ещё дышат».

– вступительная часть «Предупреждения Пустотоплавателям» из Друзианской Драмы

Проход Коронус является стабильным, но всё же опасным основным маршрутом, проходящим через великие варп-штормы, отделяющие сектор Каликсида от пространства Коронус. В далёком прошлом он был открыт магосом-эксплоратором из Культа Машины, но был потерян и лишь через много тысячелетий снова обнаружен вольным торговцем Пьюрити Латимоном на рубеже 40-го тысячелетия. Он соединяет Друзову Марку и Порт-Странствие со звездой-гигантом Фурибундусом и пустотной колонией Поступью, за которой лежит манящее пространство Коронус.

Суеверные пустотоплаватели окрестили его Пастью. В их глазах Пасть – хитрый и злобный зверь, порождённый варп-штормами, и чтобы преодолеть проход Коронус и двинуться дальше, необходимо бросить вызов его прожорливой глотке. Многие погибли в попытках сделать это, и пересечение Пасти остаётся всё таким же ужасным предприятием, несмотря на столетний опыт, собранный навигаторами и вольными торговцами. Говорят, что это зловещее название пошло от первых выживших, пересёкших Проход – они вернулись с безумным взглядом, на грани помешательства, и мало кто из них снова отправился в пустоту.

Возможность прохождения через великие варп-штормы впервые была задокументирована Абиником, безумным навигатором из Дома Бенетек, и с тех пор завладела сердцами и умами вольных торговцев. Баснословные богатства и путь через великие варп-штормы некогда привлекали самых смелых и безрассудных, и многие из них погибли за то, во что верили. Со временем, были предприняты осторожные шаги, которые можно было бы назвать укрощением Пасти – создание основы для Станций Прохода, которыми бы руководствовались путешественники, проходя через Пасть. Позже, на заре 41-го тысячелетия, названной Эрой Заблуждений, навигаторы научились понимать Пасть и её настроение – видеть знаки в варпе и трактовать их, избегая тем самым внезапных, стремительных водоворотов, постигших первых исследователей. Станции Прохода вышли из употребления, сохранившись только в качестве убежищ от внезапных возмущений в эмпиреях, а так же как тайные места встречи, где вольные торговцы могли бы строить и обсуждать свои планы.

В настоящее время, Пасть служит обрядом посвящения для вольных торговцев сектора Каликсида. Лорд-капитан может обладать самым привилегированным торговым патентом, какой только видели в Порт-Странствии, но пока он не вырвется живым из Пасти, чтобы увидеть яростный свет Фурибундуса, озаряющий его дальние пределы, он не поднимется в глазах своих коллег выше обычного свободного торговца.

Звёздная система Рубикон II

Звёздная система Рубикон II сосредоточена вокруг красного гиганта, в тысячи раз превышающего по размерам благословенное Солнце и горящего ярко-багровым светом. В этой мёртвой системе расположены два огромных газовых гиганта, чьи поверхности омывают продолжительные тайфуны, которые распространяются и исчезают подобно синякам на коже. Они получили название Братья Руби, и между этими двумя планетами лежит широкое и плотное поле астероидов. Возможно, что это останки родственной им планеты, погибшей очень давно. Этот рассеянный пояс астероидов является обычным местом для тех, кто скрывается, желая избежать имперского внимания. Он так же стал местом встречи организаций с дурной славой, готовых рискнуть проскочить незамеченными через проход Коронус в пространство. За пределами орбит этих двух гигантов-близнецов находится сам Порт-Странствие, окружённый скоплением астероидов, многие из которых были преобразованы в различные сооружения, судовые верфи, жилые комплексы, ремонтные доки, исследовательские станции и складские помещения. Окружённый судами всех форм и размеров, он сияет сотнями маяков и десятками тысяч душ. Помимо этого островка жизни, система наводнена кометами, бессчетным множеством частиц льда и сажи, каждая из которых – сверкающая пылинка в небесах. Наконец, здесь есть истинная пустота, чья тишина и спокойствие лишь изредка нарушается мерным гулом мощных плазменных двигателей, когда корабли проходят незамеченными или пытаются это сделать.

Станции Прохода

Станции Прохода находятся в пространстве реального космоса, возле которых путешествующие по Пасти корабли могут беспрепятственно покинуть варп. Некоторые станции всё ещё сохраняют дурную репутацию, и набожные вольные торговцы старательно избегают их. Большинство станций полностью заброшены или омываются стонущими потоками разряженного газа, другие находятся на периферии мёртвых систем. Однако некоторые всё ещё могут вызвать определённый интерес.

Храм

Храм – мёртвая система на самом краю великих варп-штормов, находящаяся на расстоянии короткого варп-прыжка от Порт-Странствия. Это необычно симметричное, практически искусственное скопление абсолютно круглых планетоидов несколько сотен метров в диаметре, обращающихся вокруг солнца, представляющего собой шлак плотной материи. Ничего другого здесь попросту нет – ни пыли, ни газовых потоков, ни миров. В мифах пустотоплавателей эта система часто ассоциируется с картой «Храм» имперского Таро Сибиллы, откуда и получила своё название. Сама карта предвещает удачу в благих начинаниях, но в то же время и выход из царства спокойствия и за границу изведанного.

Проклятый Ведьмой Мир

Проклятый Ведьмой Мир – эта крупная покрытая ледниками скалистая планета, подобно отброшенной капризным богом игрушке, располагается не на орбите солнца, а в глубокой пустоте. Неизвестно была ли планета отделена от родной системы или образовалась в кромешной тьме космоса. Но это – зловещее место, и ни одна команда не задерживается здесь надолго.

Поле Боя

Легенда гласит, что этот мир в незапамятные времена был усеян обломками крушений, задолго до того, как вольные торговцы Трейм и Эттимус Латимон изничтожили здесь друг друга. По безлюдным равнинам, освещённым тусклым светом звёзд, медленно перекатывается огромные обломки имперской техники. У каждого экипажа есть несколько баек о том, что здесь произошло до того, как вольные торговцы пересекли Пасть.

Скит

В середине Эры Заблуждений небольшая фракция Министорума заплатила огромные деньги Трейму Латимону, чтобы тот доставил их самих и пустотную станцию в пределы Звёзд Гало. Вольный торговец высадил отшельников на станции Конклав, названной так из-за частых встреч между судами, где их капитаны могли обменяться слухами о том, что их ждёт дальше. Внешние участки Скита источились и были открыты пустоте, но небольшие группы отшельников всё ещё прибывают сюда, чтобы остаться. Вольные торговцы уже давно используют пустотную станцию, чтобы оставить в заранее условленных местах зашифрованные послания для своих союзников. Порой в качестве нейтральной территории для тайной торговли они используют богато украшенный главный трансепт, где команды предстают перед алтарём из ляпис-лазури, платиновой аквиллой и под прекрасно сохранившимися знамёнами, изображающими победы Святого Друза.

Фурибундус

«Пылающий факел озарил белые врата,
Но не великий святой держал его в руках, отмечая путь,
А висел он сам по себе, разгоняя образовавшиеся тени,
Что окружали самых преданных слуг Императора на их праведном пути»

– переведённый отрывок из пророческих стихов Абиника

Фурибундус освещает противоположную сторону великих варп-штормов и вход в пространство Коронус. Это крупное древнее звёздное скопление намного ярче и гораздо активнее любой другой звёзды. Эта активность настолько сильна и свирепа, что внутри происходят разрушительные всплески энергии, и на поверхности Фурибундуса вздуваются огромные пузыри пылающей плазмы, как будто внутри дерутся огромные звери. Внешняя оболочка постоянно пульсирует и лопается, выплёвывая пылающие массы в окружающую пустоту. Фурибундус окружён оставшимися после расширения звезды газовыми облаками, каждый из которых некогда был её внешним слоем.

Имперское присутствие близ Фурибундуса сосредоточено вокруг двух основных объектов: Поступи, пустотном шахтёрском поселении, раскинувшемся на множестве блуждающих в космосе камнях, и храме Адептус Механикус Алтарь-Темплум-Каликсида-Экст-17. Изощрённо связанная структура Поступи обращается

по орбите на достаточном расстоянии от звёзды, вне досягаемости убийственных плетей солнечной плазмы, благодаря чему пустотным кораблям приходится иметь дело лишь с незначительным препятствием на их пути. Далее в опасной близости от бушующего Фурибундуса, по нестабильной орбите движется планета, постоянно извергающая потоки расплавленных камней. Её можно опознать лишь по тени, которую она отбрасывает на плазменные всполохи. Это и есть Алтарь-Темплум-Каликсида-Экст-17 – место, где сокрыт тяжело бронированный храм-крепость, в котором техножрецы постигают тайны этой неистовой звезды.

Поступь

«Сэр, вы – лжец! И хоть вы командуете целой флотилией боевых кораблей, здесь и сейчас есть только вы, я и этот молот. Так что, прекратите нас потчевать тем, чего не знаете, и перейдите к тому, что действительно вам известно»

– Дорон Касий, «Князь» Касбаллики, разговор с Хирамом Салтом, вольным торговцем

Поселение, что некогда называлось Поступью Девейна, а теперь просто Поступью, представляет собой связанную сеть из сотен скал, парящих в пустоте Фурибундуса. Это скопление укреплённых храмов и изъеденных плазмой святилищ, чьи башни прорезают пустоту во всех направлениях. Большинство из них соединены огромными стальными цепями, а так же замкнутыми прорубленными в скалах туннелями и арочными мостами. В самом центре располагается колоссальная статуя Императора, превосходящая по размерам большинство боевых кораблей.

Большинство зданий Поступи выглядели бы гораздо уместнее на поверхности планеты, в то время как спиральные лабиринты и извилистые туннели свободно парящего в пустоте камня развалились бы на куски под давлением силы тяжести. Секции Поступи не имеют

гравитации, и на многих из них она попросту искусственно поддерживается на постоянно колеблющемся уровне. Те немногие здания, что имеют собственные стабильные генераторы силы тяжести, являются лакомым кусочком и поводом для борьбы среди многих влиятельных фракций. С пугающей регулярностью прежние владельцы, теряя людей, с великим сожалением передают эти здания в руки новых завоевателей.

По прошествии многих столетий со дня своего основания, Поступь стала рассадником подлости и интриг, а потомки тех каменщиков и подданных вольных торговцев, которые её основали, уступают в численности не заслуживающим доверия приезжим. Здесь религиозные фанатики стоят плечом к плечу с убийцами, шпионами, беглецами, укрывающимися от имперского правосудия, нарко-дикарями, разгулявшимися матросами, а так же всякого рода сомнительными торговцами. Под всем этим буйством беззакония скрывается гораздо более тёмный мир: еретехи, культисты, буйные преступники, несанкционированные псайкеры и кое-что похуже. Ужасные махинации здесь принимают тысячи обличий, и за определённую плату здесь можно обменять всё: от космических кораблей до человеческой души. Именно по этим причинам на Поступи существуют целые сети секретных агентов, поддерживаемых могущественными организациями и фракциями сектора Каликсида, среди которых: Администратум, линейный флот Каликсиды, Великие Дома имперской знати, служители Тёмных Богов, Министорум... и возможно, что здесь так же присутствуют представители Святых Ордосов.

Поступь – не просто порт, и вольные торговцы или их доверенные лица могут найти ему множество применений. Эти люди прибывают сюда, чтобы узнать о конфликтах интересов, найти целый ряд услуг, запрещённых на других имперских мирах, дать отгул личному составу, нанять новых рекрутов взамен тех, что потеряли в пустоте, и поучаствовать в смертельной игре за право получить преимущество в исследовании пространства Коронус. Здесь так же можно оставить судно для его переоборудования и ремонта, при условии, что вольный торговец сможет стерпеть тот факт, что тысячи разношёрстных отбросов и подозрительных незнакомцев будут роиться вокруг корпуса его повреждённого корабля всего за пару тронов, или еретехов, делающих своё дело, не задавая вопросов, от чего стоимость на их услуги сопоставима с заключением сделки с демоном.

Владения Винтерскейла

«Это место могил и оскалившихся черепов. Его богатства – проклятье, что падёт на тех, кто разыскивает их. Кто раз взглянув на них, не раздумывая пролил бы кровь своего брата»

– Вилий Хоуп, пустотоплаватель

Владения Винтерскейла – это самые разведанные и эксплуатируемые участки, в равной мере сулящие смельчакам как несметные богатства, так и гибель. В начале 41-го тысячелетия эта область была определена по звёздам, изучена и нанесена на карту Себастианом Винтерскейлом. Она состоит из нескольких желанных миров, подобных островам посреди океана неизведанной тьмы. Вольные торговцы избороздили её вдоль и поперек, но до сих пор дальние пределы и проблематичные варп-участки остаются не нанесенными на карту. Хотя в пределах Владений Винтерскейла было открыто всего несколько миров, но даже их частичное изучение показало, что они полны богатств и сокровищ. Владения манили тех, кто охотился только за прибылью, и стало для них полем битвы. В немалой степени благодаря неутомимым исследователям Владений Винтерскейла, драгоценные камни, редкие минералы, экзотические животные с миров смерти, ксено-артефакты и многие другие диковинки наполнили сундуки торговых картелей, поручителей дворянских домов сектора Каликисда и за её пределами.

Тысяча карт

Владения Винтерскейла названы так в честь вольного торговца Себастиана Винтерскейла, который первым изучил и отметил на картах его звёзды. Те, кто совершает рискованные предприятия во Владения, идут на это в основном из-за легендарных сокровищ, которые они по слухам скрывает, но ещё и потому, что это самый небрежно отмеченный регион пространства Коронус. Существует множество кланов навигаторов со своими собственными картами Владений Винтерскейла, многие из которых в целом согласованы, но сильно различаются в малом. Общие положения, характерные для всех этих карт, отмечают миры, звёзды и варп-маршруты, которые общепризнанны настолько, насколько в них заинтересованы исследователи пространства Коронус. Другие карты признаны плодами фантазии, а

навигационная информация, содержащаяся в них – не более чем подлая ловушка, призванная уничтожить безрассудных храбрецов. Многие считают, что изобилие неточных и противоречивых карт Владений Винтерскейла – всего-навсего побочный эффект многовековой деятельности вольных торговцев. Но в притонах обскуры в Порт-Странствии шепчутся, что все они правдивы, и если собрать их и правильно расшифровать, они поведают истинный размах разработок Себастиана Винтерскейла и потаённые сокровища его Владений.

Кровавое и фальшивое золото

Близость Владений Винтерскейла и прохода Коронус, рассказы об их богатствах, а так же относительное изобилие навигационных карт – приводит к тому, что сюда стекается множество исследователей, торговых концернов и преступников, желая побороться за сокровища, которые могут оказаться не более чем выдумкой. Владения пропитаны кровью соперников, претендующих на миры и их природные богатства, а самый ценный приз – возвращение обратно в сектор Каликсида – окупается смертью и убийством тех, кто возжелал того же. Нерешительные вольные торговцы, опасающиеся крупных рисков, могут прийти во Владения Винтерскейла в надежде немного увеличить свой капитал, при этом оставаясь под сенью имперских владений. Любой глупец недостаточно вооружённый и неподготовленный к битве никогда больше не увидит огни Порт-Странствия. Могилы незадачливых, самонадеянных и наивных капитанов рассеяны по звёздам Владений Винтерскейла и служат безмолвным свидетельством жадности и смерти, смешанных в этом кипящем котле.

Бернскор

«Смерть, обрушившаяся дождём, кровь и животные вопли – это всё, что я могу вспомнить об этом месте».

– Мезеник Вар, наёмный капитан из свиты вольного торговца Хирама Салта

Бернскор – это мир-смерти, мир бушующих штормов, джунглей и неизвестных животных. Здесь нет места человеку: дымящийся дождь сам по себе способен разъедать металл, помимо того что оставляет на незащищённой коже странного вида плесень, а сок, капающий с растений, либо смертелен, либо высоко токсичен. Несмотря на это, на поверхности Бернскора процветает торговля животными за счёт непомерных тарифов на корабли вольных торговцев и незаконные, несанкционированные коммерческие суда. Они прибывают на Бернскор, чтобы заполнить вечно голодные арены далёкого сектора Каликсида ящерами-прыгунами, гаргантиподами и прочими ужасами с клыками и пастью. Одетые в вулканическую резину отряды охотников прочёсывают джунгли в поисках экзотических ксено-хищников для сражений на аренах, внимательно высматривая тех созданий, которые вызовут на далёких мирах-ульях Империума наиболее смертоносное впечатление.

Плодовитость и жестокость

На поверхности Бернскора нет никакой инфраструктуры – только медленно растворяющиеся остовы посадочного транспорта сбитого планетарными штормами, парочка расплавленных руин, оставшихся от сооружений, построенных какими-то глупцами, да покачивающиеся, постоянно растущие под разъедающим дождём джунгли. С верхних листьев их покрова и до самой земли джунгли Бернскора представляют собой плотную массу бесчисленных растений: деревья, чьи тёмные пластичные листья и стволы покрыты шипами, сочащимися густым соком цвета желчи; белесые, словно молоко, соцветия грибов; толстые лианы на ветвях деревьев; изящные цветы синевато-багрового оттенка, как кровоподтёк на бледной коже, чьи стебли наполняют воздух пьянящим ароматом, стоит лишь едва к ним прикоснуться. Всё это и тысячи других разновидностей растений застилает и душит поверхность Бернскора.

Через кошмарные джунгли Бернскора крадутся звери. Прекрасно адаптированные к этим адским условиям, здесь обитают особи всех видов и размеров: от похожих на жуков созданий, которые прогрызаются сквозь кору или плоть, чтобы насытиться кровью и соком, до странных шестиногих охотников размером с трёх взрослых мужчин, но передвигающихся быстро, тихо и незаметно по ветвям среднего уровня лиственного покрова. Почти все они способны убить человека, ступившего на поверхность Бернскора. Смертоносный характер коренных обитателей планеты является как проклятьем для тех, кто решил поселиться на её поверхности, так и желанной добычей, привлекающей к ней многих.

Животный соблазн

Когда люди прибывают на Бернскор, они приходят за животными. Джунгли и дождь настолько мало терпимы к присутствию человека, что команды охотников, сброшенные на поверхность планеты, стараются провести здесь как можно меньше времени, прежде чем отметить свой транспорт возвратным маяком. Вместе со своей свирепой добычей они покидают планету на парящих посадочных шлюпках, которые никогда не касаются её поверхности. Другие уничтожают густые заросли с

помощью антирастительных бомб и тяжёлых огнемётов, чтобы очистить место для непродолжительной высадки, которое уже через несколько дней поглотят джунгли. Это может быть опасно, но награда за живых зверей с Бернскора достаточно высока, чтобы затмить рассказы о бесследно исчезнувших группах охотников или слухи о тварях, что незамеченными крадутся среди тёмной листвы под звуки шипящего дождя. Говорят, что даже внушающий страх Дом Зверей сектора Каликсида вложил немалые деньги для обеспечения постоянного притока существ с Бернскора. Такова награда за хищников, которую можно получить от богатейших и наиболее разборчивых покровителей.

Эгарианский доминион

«Если когда-нибудь потребуются доказательства того, что тьму, скрывающуюся среди населённых звёзд, лучше не тревожить, то я могу предложить вашему вниманию эти мёртвые пустынные миры. Они подскажут тому, кто поистине благоразумен, что любопытство – величайший из грехов»

– Инквизитор Марр, выступление с речью об открытиях вольного торговца Себастиана Винтерскейла

Территорию Эгарианского доминиона некогда заселяли ксеносы, а сама она охватывала несколько ближайших звёзд. Многие тысячелетия назад, существовавшая здесь инопланетная цивилизация стала жертвой неизвестного катаклизма, опустошившего миры и разрушившего на своём пути всю инфраструктуру. Основные миры Доминиона – это сухие, неприветливые пустыни, сплошь покрытые огромными трёхмерными лабиринтами, стены и углы которых высотой достигают сотен метров и подобно ленте тянутся через пустынные равнины на тысячи километров. Эти замкнутые ксено-комплексы засыпаны песком, похоронены под иссушенным грунтом и огорожены цепью зубчатых утёсов, отмечающих границы пустыни. Даже разрушаясь и осыпаясь с возрастом, эгарийские строительные материалы переливаются всеми цветами радуги, будто покрыты масляной плёнкой. Каким-то образом они перенаправляют свет звёзд, тем самым озаряя самые глубокие области ульев ксеносов тревожным изменчивым светом. Лабиринты пусты, будто чужаки и их труды просто исчезли в одночасье, а их туннели слишком тесны для людей. Единственный звук здесь – это стон ветра, гуляющего по закрытым, запутанным пространствам и над поверхностью планеты.

Погубленный мир Иеразол

«Нет преступления более страшного, ни поступка более чудовищного, чем действия человека, идущие в разрез с его убеждениями и личными интересами»

– древняя терранская пословица

Иеразол – пустынный мир пепла и обугленных костей. Говорят, что он пал жертвой жадности и злобы. Открытый набожным вольным торговцем, чьё имя кануло в лету, Иеразол был зелёным, плодородным миром, подкрепляющимся людским населением, чья культура достигла уровня развития племенного строя. Безымянный вольный торговец был полон решимости вернуть этих людей обратно к свету и покровительству Бога-Императора. Он принялся обучать их и цивилизовать, попутно искореняя любые проявления отклонений или порчи. Вскоре после обнаружения Иеразола, сюда прибыли и другие исследователи, которые верили, что в людских «муравейниках» глубоко под землёй спрятаны потерянные технологии, созданные забытыми отцами-основателями, прибывшими сюда с далёких звёзд. Они считали, что эти машины стоят того, чтобы проливать за них кровь и сеять смерть. Когда неизвестный вольный торговец встал на их пути, его корабли были уничтожены, а их обломки подобно пылающим божественным слезам обрушились на поверхность планеты. После этого убийцы бомбардировали мир, сжигая его верхние пласты и заполняя атмосферу удушающим дымом. Предания разнятся в том, что касается того, нашли ли грабители то, что искали – сокровища забытых технологий. Одни повествуют о том, что они раскопали такие чудеса, что поднялись до самых высоких уровней власти Империума, другие – что они нашли лишь пепел, кости и грязь и прокляли свои надежды, что вели их сквозь пустоту и безумие, чтобы впустую уничтожить целый мир. Неважно, правдивы ли эти сказания или нет, сожжённый мёртвый мир Иеразол является доказательством того, какую цену можно заплатить в поисках богатства во Владениях Винтерскейла.

Миры-Найдёныши

«Это место облачено в клокочущий саван, где призрачные огни фальшивых звёзд заманивают вас в бездонное ничто. Мы здесь чужие, и оно только того и ждёт, чтобы погубить нас за нашу дерзость»

– навигатор Гелиос Иешар о путешествии к Мирам-Найдёнышам

Миры-Найдёныши лежат по ту сторону Котла – небольшого варп-шторма, чьё зловещее вспенивание можно рассматривать как предупреждение против дальнейшего изучения. По странному стечению обстоятельств, имперские корабли посетили находящееся в непосредственной близости от прохода Коронус скопление Миров-Найдёнышей лишь спустя несколько столетий после открытия пространства Коронус для его широкого изучения. Среди пустотоплавателей Миры-Найдёныши описываются, как проклятое место, полное непредвиденных варп-штормов, временных искажений и странных звёздных явлений, а из затеи попасть к ним не выйдет ничего хорошего. Однако это не означает, что никто не пытался исследовать их тайны или укротить их путём колонизации и эксплуатации, но даже после установления маршрута в эту разрушенную штормами область, большинство её звёзд остаются неизученными. Те немногие попытки, которые были предприняты по созданию поселений или сбору богатств, таящихся на Мирах-Найдёнышах, либо потерпели неудачу, либо были сопряжены с определёнными трудностями.

Потерянные в шторме

Даже по намеченному маршруту крайне трудно проложить курс к Мирам-Найдёнышам. Препятствия и искривления варпа так и норовят изменить траекторию движения корабля, а яростные бури возникают из неоткуда и разрывают на части поля Геллера. В других случаях скопление образует необычные карманы, где корабли попадают в штиль. Даже установившиеся маршруты не всегда надёжны, то появляясь, то исчезая навсегда, а то и вовсе каждый раз приводят в разные места. В попытках пройти к Мирам-Найдёнышам, было потеряно множество кораблей, и с каждым исчезнувшим судном зловещая репутация этой области только возрастала. Непостижимая природа образования штормов и аномалий, обволакивающих Миры-Найдёныши, натолкнули некоторых навигаторов на мысль, что нечто, нежелающее быть разоблачённым человечеством, скрывает и защищает эту область космоса.

Проклятые старания

Миры-Найдёныши усеяны останками многообещающих попыток получить прибыль от их звёзд: космические станции, заброшенные много веков назад, разрушенные аванпосты, населённые лишь обгоревшими и иссушёнными трупами, да отвернувшиеся от света Императора одичавшие людские колонии. Это послужило основой для распространённого среди исследователей пространства Коронус мнения, будто все акты посягательства на Миры-Найдёныши прокляты. Каждое десятилетие появляется новое самонадеянное поколение исследователей и высмеивает россказни своих старших и более осторожных коллег, строя свои собственные планы на этот регион космоса. Некоторое время их дело даже процветает, но судьба безжалостна к ним и терпению Миров-Найдёнышей приходит конец – со временем все они потерпят крах, и их удача закончится.

Благодать

«Голод раскрывает то малое, что осталось от надежды, и сталкивает нас с тем, что человек не способен предусмотреть»

– Комдий Канто, выживший из экспедиции с *Дитя Преисподней*

Находящаяся во власти штормов Благодать окружена и скрыта завихрениями облаков и ураганов. Непрекращающиеся сильные ветра повсюду разносят сквозь молнии и оледенелый град споры простейшей грибковой формы жизни. Под штормовыми облаками горные вершины и долины образуют на неровной поверхности Благодати пустынный и красивый пейзаж, который некогда украшали величественные здания колонии, основанной под начальством вольного торговца Аспиции Хорды. Из-за пустотных щитов и бронированных кристаллических окон жители колонии, сплошь состоящие из богатейших изгнанников из имперской знати и самых удачливых преступников (различия между которыми не так-то легко отыскать), взирали на красоту мира, ставшего для них убежищем от кровавых войн, мстительных конкурентов и железной хватки имперского закона. Мир Благодать всё так же красив, как и прежде, но роскошные дворцы лежат в руинах, а их прежние обитатели с белёсыми глазами скрываются в тенях, храня ужасную тайну.

Колония гордыни

Благодать – колониальный мир, основанный не ради расширения владений Бога-Императора, а лишь для того, чтобы удовлетворить жадность и амбиции вольного торговца Аспиции Хорды. Выстроенные на Благодати колониальные дворцы были роскошными крепостями, предназначенными для состоятельных имперских изгнанников – Холодная Гильдия тайно доставила этих достойных людей на границу Империума, на время путешествия заморозив их в криокамерах и вернув к жизни лишь в Порт-Странствии. Аспиция Хорда пополнила свою казну, принимая беглецов на принадлежавшем ей мире, и позволяя им строить собственные укреплённые резиденции. В дальнейшем, за разорительную цену она снабжала изгнанников рабами с Поступи и лучшей едой, используя небольшие корабли её флота, позволяя обитателям колонии транспортировать в их трюмах своих шпионов и агентов в имперские владения и обратно. Некоторое время Благодать была испорченным раем, но это длилось недолго.

Пожиратели мёртвых

Набожные твердят, что ни одно злодеяние не скроется от взора Бога-Императора и не останется безнаказанным, и кара, постигшая Благодать, была воистину ужасна. Суда Аспиции Хорды, обеспечивающие мир припасами, были уничтожены поднявшимся варп-штормом, проглотившим их целиком и запечатав проход к Благодати. Сам по себе мир был приятным и красивым местом, но неспособным обеспечивать себя пищей. Некоторое время изгнанники и преступники тешились ложной надеждой, что поставки возобновятся, и когда этого не произошло, они обратились друг против друга, посылая своих подданных жечь и грабить другие дворцы с целью захвата провизии и прочих запасов. Со временем уцелели лишь несколько роскошных зданий, превратившиеся в уродливые крепости и противостоящие разбойничьим набегам со стороны других выстоявших. Когда грабёж уже не мог прокормить выживших, они принялись поедать мёртвых – сначала тех, кто был убит, а затем и выживших. Таким образом, несколько пришедших в упадок дворцов стали прибежищем для вечно голодных пожирателей человеческой плоти. На некоторых из них установлены маяки, посылающие в пустоту сигнал бедствия в попытках прокормиться за счёт неосторожных путешественников.

Дождь

«Здесь больше не на что надеяться. Я слышал трубный глас, он взывал ко мне из бури, разверзнувшейся в небесах, он говорил о прегрешениях и крови, и слыша его я понимал, что это правда»

– выдержка из последнего астропатического сообщения, полученного от исследовательской колонии на Дожде

Дождь был миром пригодным для колонизации, покрытым влажными лугами и высокогорными плато, чья флора и фауна была непригодной для пищи, но в остальном полностью безвредной. В восьмом веке 41-го тысячелетия несколько вольных торговцев основали здесь небольшие исследовательские и био-авгурийские колонии. Они были мало заинтересованы в экологии планеты, и ещё меньше в природных запасах, что сокрыты под слоями глинистой земли. Обрывки последних астропатических сообщений, полученных от исследовательской колонии, рассказывают, что в лесистых областях планеты ими были обнаружены комплексы сооружений, но никакой другой информации не поступало, за исключением того, что рядом с ними дождь издаёт какой-то странный шум. Больше никто ничего не слышал о колонии, за исключением одного искаженного астропатического сообщения, бредившего о неясных силуэтах под пеленой дождя и обтекаемых фигурах в облаках.

Беззаконие

«Я присягаю на крови в верности душой и сердцем тьме и Железной Плети»

– из обета братства Железной Плети

Беззаконие – мир высочайших гор, поднимающихся из кислотного моря, а вокруг планеты вращается потрескавшаяся луна. В лабиринтах, прорубленных в чёрном камне гор, скрываются тысячи отступников и отбросов всех мастей. Этот мир существует только для того, чтобы снабжать обосновавшиеся здесь банды налётчиков Хаоса металлом и припасами, которые в свою очередь возвращаются с пойманными заключенными, вынужденными в дальнейшем трудиться на литейных заводах и в отравленных шахтах. На Беззаконии нет иного знания, кроме как о могуществе и убийстве, а жестокое общество планеты разделено на братства, связанные

кровью и обетами, произнесёнными на нечестивых языках. Они контролируют добычу полезных ископаемых и заводы находящиеся глубоко в чреве гор, а так же присматривают за великим множеством тяжело трудящихся заложников, чья жизнь тем лучше, чем она короче.

Шахты были основаны на Беззаконии в незапамятные времена, и зарывались всё глубже в богатый полезными ископаемыми камень, несмотря на тысячи жизней потерянных при каменных обвалах и вскрытии наполненных ядовитым газом карманов. Этому пришёл конец, когда наёмные рабочие восстали и вырезали смотрителей шахты, залив тёмные стены туннелей кровью шахтёров. Доподлинно неизвестно, предприняли сторонники горных разработок какие-либо попытки вернуть контроль над Беззаконием или нет, но даже если это и так, то они не были задокументированы, а об очевидности их провала наглядно свидетельствуют зловещие рассказы, проступающие подобно кровавым пятнам в слухах и разговорах, доходя даже до Порт-Странствия.

Гробовые Звёзды

«Только нам дано узреть, что скрывается за гранью этих вселяющих страх проходов и тёмной мерцающей бездны. Будь то смерть или величие древности, мы шагнём в пустоту и увидим, что лежит немного дальше»

– вольный торговец Алеана Хосиан, обращение к команде Самарканда

Угасающие огоньки Гробовых Звёзд завлекают исследователей Миров-Найдёнышей многообещающими мёртвыми мирами и неведомыми сокровищами. Но пока ни один вольный торговец не смог отыскать к ним путь через извилистый и враждебный варп этого региона. Тайны и богатства, что ждут в зловещем свете этих недобрых звёзд, на протяжении многих веков манили исследователей, но все их попытки попасть к Гробовым Звёздам провалились, а самые смелые погибли, так и не достигнув, казалось бы, неприступной пустоты.

Проклятые Владения

«Гордыня приведёт нас к смерти, и всех, кто пойдёт по нашим стопам, ожидают лишь мучения»

– приписывается Фейт Латимон

В недалёком прошлом, люди считали, что всё зло и порча в пространстве Коронус исходит от Проклятых Владений: болезни варпа, силы погубившие жизнь на многих мирах, целые скопления звёзд, казалось бы, одновременно погибшие в необычном катаклизме, несчастья, корабли-призраки и охочие до грабежа орки. Благоразумные вольные торговцы и по сей день избегают этих пустот, и мало что известно о мирах, находящихся глубоко внутри Проклятых Владений. Обычные пустотоплаватели живут в страхе перед ними и исходящими от них бедами. Они шёпотом пересказывают истории о ксено-гробницах на Смерти Латимона, проклятом Долориуме и находящихся за ними территориях орков.

Неисследованные звёзды и маршруты

Проклятые Владения – необъятный и неисследованный регион космоса, в который лишь немногие смогли совершить путешествие и вернуться обратно. Существует несколько путей во Владения, и те, что достоверны, ревностно охраняются кланами навигаторов, которые первыми обнаружили их. Другие обрывки информации касательно навигации по варпу весьма неточны, и если слепо следовать им, вероятнее всего окажутся смертельны как для корабля, так и для навигатора. Те, кто решают отправиться в Проклятые Владения, делают это с полным осознанием того, что ступают в абсолютную неизвестность. Там их судьба зависит от случая, и они с легкостью могут обрести как вечный покой, так и богатство. Однако на смелых и амбициозных людей, Проклятые Владения могут наложить тёмную репутацию.

Смерть Латимона

«Над гробницей виднелась надпись, начертанная высохшей и осыпающейся на ветру кровью. Эти слова я заберу с собой в мою могилу и боюсь, что даже там я не освобожусь от их ужасного смысла»

– из личных записей Баластия Ирема

Смерть Латимона вращается вокруг одной из Синерид Малификум – цепи остывающих звёзд, окружённых тонкими оболочками звёздной материи, в древние времена отброшенными ими в момент собственной смерти. На этом холодном мире при невыясненных обстоятельствах погибли Фейт Латимон и тысячи других. Его тёмная поверхность сплошь покрыта огромными циклопическими зданиями, колоннами и широкими улицами, которые обветшали и осыпались пылью времен так, что стали походить на холмы и долины. Лишь немногие рассказывали, что посетили этот мир, среди них некто Баластий Ирем, умерщвлённый Инквизицией, а так же Раф Лонгиний и Эдвард Маэзис, бесследно пропавшие в тёмных областях пространства Коронус.

Процессия Проклятых

«Вы никогда не задумывались, куда уходят потерянные? Не мёртвые, но те, кто утратили надежду и всё, что привязывает нас к разорванным обломкам жизни? Нет, вижу, что вы никогда не думали над этим. Как и я, потому, что я видел это место и знаю, куда попаду со временем, как и мы все»

– из последней исповеди навигатора Конрада Нострамо перед его казнью Ордосами Каликсиды

Среди Звёзд Гало существуют тёмные, проклятые или неподдающиеся пониманию места, где сама пустота отвергает протянутую ей руку человека. Безымянная система, в которой расположена Процессия Проклятых – одно из таких мест, мрачная пустота, в которой несколько бесплодных миров вращаются вокруг яркой, чрезвычайно активной звезды. Ближе к солнечным энергиям располагается Процессия – рассредоточенная орбитальная цепь обломков и остовов потерпевших варп-крушения кораблей и мёртвых судов различного ксено-происхождения. Если мириады верфей сегментума Обскурус одновременно спустят в пустоту по одному новому судну, только такой огромный флот может по масштабу сравниться с Процессией. Потоки варпа разбросали здесь это бесчисленно множество жалких обломков и развалин кораблей возможно задолго до того, как человечество устремилось к звёздам. Призраки и прочие отражённые варп-сигналы витают над Процессией, привязанные к этим обломкам и праху собственных останков.

О Процессии ходит множество слухов. Бывшая команда Раса Умбольдта рассказывала истории о том, как его судно, *Праведный Крестоносец*, тихо подошло к внешним границам системы Процессии, пока остальная часть экспедиции была далёко за пределами проклятого Долориума. Сама пустота охотилась на них: на тёмных палубах невидимые существа преследовали экипаж, узоры дурных предзнаменований искажали сетки ауспекса, и даже машинный дух самого корабля казался встревоженным. Стенающих участников астропатического хора Крестоносца удалось успокоить, но к тому времени все приборы вышли из строя и вокруг варп-двигателей начали потрескивать потусторонние силы. Умбольдт стремился, во что бы то ни стало попасть вглубь Процессии, и по его приказу экипаж в спасательных судах был запущен в окружающую пустоту. Некоторые вернулись с великими сокровищами и странными ксено-артефактами, некоторые сошли с ума и бормотали что-то невнятное, но большая часть из них так и не вернулась, поглощённая Процессией Проклятых и завлечённая в холодную пустоту призраками ауспекса или вышедшими из строя приборами.

Дафига Зубоф

«Среди звёзд есть звери, которые хотят разрушить наш образ жизни, превратить наши миры в пепел и надругаться над тем, что для нас свято. Эти звери выжидают в темноте, остерегаясь открытых пространств, будто незримое нечто, мелькавшее среди зарослей леса в старые времена, нечто смотрящее на нас красными, блестящими глазами, с сердцем полнящимся жаждой разрушения.»

– из «Заметок о природе неизведанного» Эстивана Мауритина, советника вольного торговца Хирама Салта

Дафига Зубоф – это полоса систем в самом сердце Проклятых Владений, область, где гнездятся и выводятся орки. Лишь несколько самых храбрых – или наиболее безрассудных – исследователей отважились посетить это место. Они рассказывали о мирах, заключённых в объятия мерзости и разрушений, окружённых облаками космического мусора и обломками кораблей, из которых подобно мухам выныривают суда орков, чьи грубые носы щетинятся оружием и украшены боевой раскраской в виде скалящегося черепа. Под этим покровом из мусора и грубыми защитными укреплениями находятся миры, отравленные отходами производства орков, на которых они изничтожают друг друга за право обладания строительным мусором и соревнуются в создании оружия, грубо сколоченных фортов и внушительного подобия машин. В прошлом с этих миров орки отправлялись на поиски ценных и необработанных материалов для их растущей армии.

На Дафига Зубоф воюющие друг с другом орки поделены на банды, отряды и кланы, ведомые гораздо более сильными орочьими боссами. Зеленокожие постоянно стремятся победить и подчинить своих собратьев, а самые успешные и могущественные боссы увеличиваются в размерах, что отображает их положение в этом обществе.

Дафига Зубоф необычна даже для других захваченных орками систем – на ней, по сравнению с остальными, значительно развита популяция богатых, надменных орков – «шикарей». Кто-то даже полагает, что это эволюционный ответ орков на благоприятную среду пространства Коронус, но никто не знает этого наверняка. Шикари славятся своей любовью к богатству и всегда заинтересованы в подвернувшейся возможности налёта и грабежа. Они не гнушаются убийства, предательства и других грязных приёмов для увеличения своего состояния и чтобы заполучить более мощную военную технику, а некоторые даже заключают союз с другими ксеносами. Многие из них выбирают жизнь «карсара», чтобы заполучить в свои руки ещё больше

добра, нажитого нечестным путём. Таким образом, Дафига Зубоф является домом для полчищ карсаров, господствующих над зеленокожими ордами этого региона.

Время от времени появляются громилы-кэпы, хитрые бестии, уводящих своих последователей от Дафига Зубоф в пространство Коронус в поисках добычи на нужды кланов. К счастью, таких влиятельных особей немного, да и те могут управлять лишь небольшим количеством орков, но в самом сердце этих владений набирает силу что-то ещё.

В центральной части Дафига Зубоф есть мир, на котором орки выводятся в огромном количестве, и где борьба между ними более ожесточённая, чем на других. Могущественные боссы и капитаны-карсары собираются здесь, чтобы испытать свою храбрость в самой крупной битве Пространства. С каждым прошедшим циклом число боссов уменьшается, а те, кто выжил, наоборот увеличиваются в размерах, становясь сильнее. На грубом орочьем языке это место именуется Клыком и считается истинным сердцем Дафига Зубоф.

Над поверхностью Клыка парят огромные космические скитальцы, на которых под управлением меков трудятся миллионы орков и их меньших соплеменников, прилаживая двигатели и оружие, найденное на кораблях других рас или собранное в мастерских, рассредоточенных на Дафига Зубоф. Ни один орк по отдельности не знает, почему они собираются здесь, но каждой клеткой своего тела они чувствуют, что грядёт Ваааг, и они ждут, когда появится неоспоримый босс, который положит конец междоусобице среди орков. Они балансируют на грани великого Ваааг, под чьей разрушительной мощью, если его не остановить, содрогнётся всё пространство Коронус и всё, что находится за его пределами.

Звёзды Язычников

«Это эра безбожников. Лучше умереть без веры под потемневшим солнцем, чем преклонить колени перед теми, кто хотел бы заставить нас величать их богами и поглотить наши ослеплённые души.»

– слова еретика Люция Грира

Звёзды Язычников – широко раскинувшийся регион древних светящихся тусклым светом звёзд, чьи миры были заселены ещё в незапамятные времена. Людские сообщества и общины, населяющие эти миры, долгое время были оторваны от большей части человечества. Они ничего не знают о священном свете Бога-Императора, и некоторые чуждые культуры скрывают удивительные технологии из забытого прошлого человечества. Вполне возможно, что эти разрозненные, населённые людьми территории – остатки одной или нескольких давно исчезнувших крупных империй, оставивших эти рассредоточенные анклавы подобно песчаным наносам, образующимся после отступления прилива.

Между Владениями Винтерскейла и мирами Звёзд Язычников Надуеш и Зейтом начали устанавливаться непрочные маршруты, но остальные падшие миры этого региона служат пищей для таинственных историй и сплетен. Вольные торговцы лишь едва прикоснулись к богатствам Звёзд Язычников, и ещё не успели донести слово Бога-Императора до человеческих сообществ. Миллиарды дикарей ожидают прихода миссионеров-фанатиков и сброшенных с орбиты огромных автохрамов. Кто-то говорит о великих сокровищах на мёртвых мирах, в то время как остальные устремились в погоню за мифами прошедших времён, хранимых в секрете теми, кто живёт под зловещим светом Звёзд Язычников.

Агузия

«Смерть – это край, куда мы все рано или поздно попадём»

– древняя терранская поговорка

Агузия – это мир-гробница, вращающийся вокруг тусклой красной звезды. Многие тысячелетия потерянная человеческая цивилизация доставляла сюда своих мертвецов, тем самым превратив этот мир в некрополь. Огромные территории Агузии устилают опустошённые, разрушенные или почти похороненные под ветровыми наносами пыли, безжизненные руины и заострённые пики гор, сохранившиеся с незапамятных времён. Каждый участок поверхности планеты погребён под слоем каменного крошева, оставшегося от прежних построек, и океанами выветренной из древних шахт пыли. Всякий зал – место захоронения великой древности, любое закрытое или открытое ныне пространство – усыпальница. Разрушающиеся верхние этажи вздымающихся к небу гробниц и многокилометровые тесно прижатые друг к другу комплексы руин под ними содержат вещественные отголоски триллионов душ.

Разработки исследователей почти не затронули Агузию, за исключением единственного случая небольшой экспедиции, предпринятой Последователями Туле, фракцией Адептус Механикус, которые проникли в катакомбы под арктическими пустынями в районе северного полюса. К настоящему времени тулеанцы изучили лишь небольшой участок мира, и остальная несоизмеримо огромная его часть остаётся сокрытой и непотревоженной. Несмотря на это, то, что удалось обнаружить техножрецам, в равной степени удивительно и загадочно: богато украшенные пологие храмы-гробницы; всевозможные модели громадных неактивных молитвенных механизмов; усыпальницы, эффективно заполненные похоронными дрогами; непреодолимые стены из чёрно-зелёного металла, покрытые запутанными посеребрёнными притягательными рунами; витиевато оформленные гололиты, изображающие какой-то вид абстрактного искусства, непостижимым образом остающиеся активными на протяжении многих тысячелетий. Ещё только предстоит выяснить, какие чудеса или ужасы скрываются в неисследованных участках планеты.

Надуеш

«Мы не знаем, истинных намерений наших предков. Мы лишь обладаем инструментарием, который они использовали для осуществления этих замыслов.»

– изречение Парацельса Туле

Надуеш некогда был населяемым людьми миром, планетой жарких, сухих прерий и невероятно разросшихся мегаполисов, ставших теперь не более чем руинами, лишившись своих технологических достижений, но о которых до сих пор говорят с благоговейным трепетом. Эти лабиринто-подобные муравейники увенчаны арочным куполом, поддерживаемым массивными колонами и стенами, с расположенными в них укреплениями. Каждая часть общего целого – это комплекс сооружений, цепляющихся друг за друга подобно горгульям и испещрённых сетью катакомб и туннелей. Большая часть населения планеты придерживаются племенного образа жизни вдали от гигантских мегаполисов, перегоняя с места на место стада травоядных животных, дающих им пищу и одежду, по мере того как ведут ожесточённую борьбу с себе

подобными ради славы и кровавого развлечения. Жители Надуеша мало что понимают в реликтах, оставленных после себя их предками, и неспособны полностью восстановить своё общество. Содержание и организация культуры Надуеша указывает на отдалённую связь с Высоким Готиком и связывает население планеты и её разрушенные мегаполисы с ныне утраченной эпохой человечества.

Наиболее многочисленная людская популяция Надуеша обосновалась на Мараюре, огромном закрытом комплексе руин тридцати километров в диаметре и возвышающемся на три километра над землёй – от развалин на земле до рассыпающихся сводов над ними. Внутреннее пространство Мараюра зияет пустотой между поддерживающими свод колоннами, чьи перекрытия декорированы грандиозной мозаикой. Само сооружение достаточно велико, чтобы иметь собственный климат – туманная дымка у бастионов на дальних стенах рассеивается белыми облаками, несущими кратковременные теплые дожди. Что поистине впечатляет, так это призрак былого величия, который олицетворяет собой Мараюр: его основные сооружения превратились в руины, а подпорки верхнего свода обрушились, и с каждым годом рассыпаются всё новые верхние галереи.

Несмотря на состояние упадка, Надуеш используется многими ренегатами и преступниками как пункт снабжения, куда они приходят в поисках пищи вне досягаемости предполагаемых охотников за наградой, чтобы обменять оружие или рабов на скот и свежих рекрутов, набранных из диких воинов планеты.

Зейт

«Мы никогда не узнаем правды о войнах, не озарённых светом Императора, и можем лишь смотреть на обломки, устилающие поросшее травой поле боя, задаваясь вопросом, что же на самом деле здесь произошло.»

– заметка, сделанная вольным торговцем Хирамом Салтом

Зейт – это мир, на котором война оставила глубокие шрамы. Огромные военные машины, чьи размеры соизмеримы с целыми городами, бороздят поверхность Зейта, представляющую собой единый макро-континент. Каждая крепость и оружейная платформа снаряжена внушающими страх установками для ведения военных действий и разрушения. В них обитает человеческое население Зейта, защищаясь от радиоактивных токсинов, высвободившихся за века вооружённого конфликта. Вот уже несколько тысячелетий поверхность планеты представляет собой бесплодную пустыню, пропаханную и отравленную артиллерийским огнём, жадной, проводимой впопыхах открытой разработкой месторождений и передвижением самоходных ульев. Несмотря на своё вооружение, и необычные передвигающиеся города, люди Зейта утратили знания, оставленные их прародителями, касательного всего (кроме искусства ведения войны), в том числе и создания ульев-транспортов. Огромные генераторы и камеры двигателей всегда запечатаны медными дверьми или охраняются многими поколениями машинных орденов, стоящих на страже традиций и культуры каждой клановой крепости.

Рааката

«Мечты о том, чтобы сбиться с пути в пустоте, находятся за гранью разумного; они становятся чем-то тёмным и ужасным, сотканным из страстей глупцов и махинаций тиранов. Когда мечты приводят к таким заблуждениям, будет лучше от них отказаться.»

– из личных рассуждений инквизитора Хастура Уитлока

Рааката – это обращённый в развалины мир, достичь которого можно лишь преодолев непостоянный и ненадёжный участок варпа. Говорят, что его обвалившиеся и опустевшие ульи под завязку забиты нетронутыми реликвиями Тёмной Эры Технологий,

между тем, как пустота вокруг планеты заполнены вокс-трансляциями на неизвестных языках, искажённым бинарным кодом и треском статики. Её коренное население составляют дикие и жестокие варвары, покрывающие своё тело смесью пепла и ржавчины; знания и мудрость отцов-основателей, некогда построивших ныне разрушенные ульи, заполненные тлеющими сокровищами, давно утрачены для них. Вся имеющаяся о Раакате информация, поступила из сообщений Тороса Умбольдта, который заявил права на её исследование, но впоследствии потерпел в этом деле неудачу, снарядив две экспедиции. Все следы его первого похода были стёрты изменчивым варпом, что привело к ослаблению его положение среди коллег-торговцев.

Вапорий

«То, во что человек верит, имеет большее значение, чем то, что он делает. Ложные убеждения искажают добродетель любых начинаний и снедают величайшие из достижений.»

– из речей Святого Друза

Всё, что известно о Вапории и его странных жителях, почерпнуто из слухов, что циркулируют в Порт-Странствии, Поступи и прочих местах сбора исследователей и ренегатов. Говорят, что Вапорий – это мир красных пустынь, отливающих бирюзой морей и крупных городов бронзовых башен, расписных куполов и просторных зданий, покрытых ярко раскрашенной черепицей из стекла, металла или керамики. Представители человеческой расы на планете высоки ростом, имеют гордые, почти кошачьи черты лица и блестящие голубые глаза. Они передвигаются между городами в одеждах из мерцающей ткани, неуловимо меняющей свой цвет при движении. Принято считать, что власть на Вапории сосредоточена в руках королей-жрецов, которые контролируют распределение воды – общепризнанной божественной силы жизни. Рассказывают, будто несколько десятилетий назад группа миссионеров предприняла путешествие на Вапорий с целью свержения власти королей-жрецов. Больше о них ничего не было слышно, кроме слухов, повествующих о пытках, убийстве и крови.

Невиданные Далп

«Некогда все владения Империума Человечества были такими же, как эти звёздные области: богатыми страхом, тьмой и горьким запахом тайн мертвецов.»

– приписывается вольному торговцу Соломону Хаарлоку

За обширными туманностями пространства Коронус лежат регионы, которые мало кто посещал, кроме молчаливых Последователей Туле. Ходят слухи о призрачных кораблях, заброшенных прекрасных планетах, пылевых облаках, забирающих души заблудших и проклятых – и, конечно, невообразимых богатствах, ожидающих отважных вольных торговцев.

Конканид

«Любой, кто прокладывает курс на основании бреда пророков и ведьм – потерян, а странствующие с ним глупы.»

– Вилий Хоуп, пустотник

Конканид – далёкая неисследованная звезда, ставшая известной благодаря словам умирающего псайкера, одновременно притягивающая и отталкивающая исследователей. В 633.M41 астропат на Поступи был доведён кошмарными видениями до безумия и медленной смерти. Погибающий псайкер говорил о "тёмных червях под зеленоглазой звездой", "морях расплавленного золота" и других невнятных ужасах. Некоторые ученые предполагают, что светило Конканид в отдаленных Невиданных Далях может быть "зеленоглазой звездой". Конканид регулярно вспыхивает зелёным светом по причинам, неизвестным техножрецам Божественного Астрометрикума, постоянно фиксирующим в мельчайших деталях подобные небесные явления. Звезда остаётся неисследованной, а предсмертные заветы умирающего астропата гниют в нескольких частных коллекциях эзотерических работ.

Иллиск

«Всё это ложь... особенно те части, которые кажутся сердцу правдой при первом прочтении. Несомненно, что это лишь выставленный напоказ обман. Таков мой взгляд на так называемые тайны тулеанцов.»

– Астигос из Дальнего Прола, сенешаль Морта Винтерскейла

В записях Последователей Туле есть сведения о странном машинном мире в глубинах пространства Коронус. Под поверхностью планеты находятся набитые вычислительными устройствами огромные хранилища, углубляющиеся в кору планеты до самой границы видимости геоаускпексных зондов. Неистовые бури проносятся по поверхности, превращённой в пустошь древними шахтерскими карьерами. Сквозь широкие шахты огромных башен в неспокойную атмосферу выбрасывается геотермальное тепло, из которого формируются огромные пояса штормовых облаков. Сквозь кору планеты выступают десять пустых цитаделей размером с ульи, по которым разносится эхо шуршания праха мёртвых ксеносов. В стенах коридоров десятикилометровой длины располагаются бессчётные ниши, заполненные телами мёртвых чужаков, чья высохшая плоть всё ещё присоединена проводами к огромным машинам.

Орн

«И пусть я бреду среди тварей и чувствую их когти, да услышит Император мою молитву и позволит мне пройти без вреда.»

– из гимна Путь Святого Друза

Человечество знает об Орне лишь от Последователей Туле, которых привлекли в густые леса планеты эманации неактивного варп-двигателя на полу-погребённом ксено-корабле. Прибывшие на Орн эксплораторы обнаружили, что воинственные полудикие ксено-существа используют странное судно как город или гнездо. Чужаки относились к техно-устройствам как к реликвиям, но выслеживали, разрывали и пожирали сервиторов, сброшенных с орбиты исследователями. Тулеанцы пометили планету руной непримиримости, провозгласив анафемой для человечества, и направились дальше.

Разломы Гекатона

«Свет Императора – маяк, сверкающий во тьме, но по мере удаления от него всё становится смутным, а увиденное состоит из сомнений из страха. Ужас скрывается среди дальних пределов, где повсюду тьма, а свет – лишь далёкое воспоминание.»

– Кобрас Акваири

Разломы Гекатона – зона неестественной тьмы в глубинах пространства Коронус, на миры которой словно некогда обрушился гнев богов. Их присутствие отбрасывает глубокую тень на всё пространство – звёзды Разломов вспыхнули и умерли, а направившиеся к ним безрассудные вольные торговцы не вернулись. Давным-давно это место поглотило грозного лорда-инквизитора и вольного торговца Кобраса Акваири. Многие подозревают, что та же судьба постигла направившихся по его следам Последователей Туле. Звёзды, находящиеся в тени Разломов, являются зловещим местом, известным людям лишь по смутным мифам и пророчествам.

Мельбет

«Взгляни на труды мои и отчайся.»

– апокриф, приписываемый древнему терранскому королю

Рядом с Разломами Гекатона расположена чрезмерно активная звезда. Пустота вокруг неё кишит обломками и озаряется энергетическими вспышками. Последователи Туле – одни из немногих исследователей, которые так глубоко забрались в пространство и вернулись обратно. Они утверждают, что Мельбет некогда была домом странной ксено-цивилизации, вытёсывавшей из астероидов чёрные дворцы и создавшей обсидиановые скульптуры, парящие в пустоте. Они давным-давно исчезли, встретив свою невиданную судьбу, оставив после себя лишь эти обломки.

Далёкие Мёртвые Звёзды

«Есть пути, по которым может пойти только безумец – ты будешь вознагражден лишь прахом и хохотом мертвецов.»

– предупреждение Кобрасу Акваири

В дальних пределах пространства Коронус находится множество погасших звёзд: Семь Судеб, Погребальные Костры и раздробленные безымянные угли, дрейфующие

на окраинах Разломов Гекатона. Эти мёртвые светила были выпотрошены давным-давно неким внезапным масштабным катаклизмом. Окутанные выброшенными при их разрушении газами звёзды ждут пришествия человечества. Ныне варп вокруг беспокоен – возможно, что спящие целыми эпохами жуткие силы зашевелились на поверхности опустошённых миров.

Обитатели пространства Коронус

«Каждый, кто смотрит на звёзды и думает, что будет первым, кто доберётся до них – глупец. Любая планета, луна или сияющая звезда является местом захоронения неизвестных рас и дремлющим склепом потерянных во времени тайн.»

– слова, приписываемые вольному торговцу Соломону Хаарлоку

Пространство Коронус – это бездна тьмы, в которой подобно оплавленным свечам мерцают лишь несколько известных человечеству фактов. В его необозримых пределах дожидаются своего часа миры и тайны, чьё изучение займёт многие поколения исследователей. И в этой бездонной пучине неизвестности и неизведанной темноты нечто иное строит планы, обладая нечеловеческим сознанием и предпринимает собственные шаги согласно своим бездушным замыслам. От давно погибших создателей артефактов Гало, до вероломных эльдар, многие силы посягают на пространство Коронус или преследуют на его просторах свои интересы, и каждая из них имеет свои собственные цели и знания, что направляют их. Эти движущие силы зачастую сводят их с вольными торговцами – молодыми первопроходцами человечества среди этих звёзд.

Орочья угроза

«Орки не боятся боли, не страшатся неудач или сомнений и целенаправленно достигают желаемого. Это делает их самой большой угрозой, которую я только могу вообразить, и даже их грубо сработанное вооружение не способно ввести меня в заблуждение относительно их опасности.»

– Марий Лоррт, капитан боевого корабля Виктус Глориана

Орки – это раса жестоких, уродливых пришельцев, обладающих неутолимой жаждой насилия. Они – зеленокожая, постоянно разрастающаяся по галактике зараза, собирающаяся вместе в огромных количествах и подобно кровавому кулаку наносящая удар сквозь звёздные системы, попутно уничтожая и грабя всё на своём пути. Это может по праву считаться неоспоримой и очевидной мантрой для всех орков, и единственным, что они осознают каждой клеткой своего тела. Они постоянно сражаются друг с другом, и лишь сильный способен выжить в их обществе. Те, кто добился определённого влияния над остальными орками (именуемые сородичами «боссами»), смогли достичь этого, доказав, что являются самыми подлыми и выносливыми представителями своего вида.

Рост среднего орка сопоставим с человеческим, но при этом мышцы придают ему сгорбленный вид, и если он выпрямится в полный рост, то будет возвышаться над большинством людей. У них длинные руки стянутые узлами стальных мускулов и массивные черепа, низко посаженные на сутулые плечи, с высокими лбами и блестящими красными глазами. Их рты заполнены рядами неровных зубов, выступающих подобно клыкам диких хищников. Физиология орков такова, что их исключительно тяжело убить, а сами они способны игнорировать смертельные для человека ранения, выжить и поправиться после отделения конечностей от тела и впоследствии грубо присоединённых обратно. Орки разговаривают на резком, гортанном языке, который отражает их физические свойства и грубый взгляд на существование.

Хотя их технологии и примитивны, орки обладают врождённым пониманием и влечением к технике и вооружению. Эти расовые знания проявляются в способностях так называемых «странных парней», непостижимым образом понимающих их или обладающих навыками, которые выделяют этот вид орков среди общей массы зеленокожих. Среди них особое значение для военной машины орков имеют «мек-парни», создающие оружие, броню и транспорт, которые в дальнейшем используется орками для того, что они могут делать лучше всего – убийства. Мек-парни – искусные, но ненадёжные ремесленники, преуспевшие в создании ветхих, но грозных космических кораблей, военных машин и оружия, собранных из различного мусора и отходов переработки. Даже если они выходят не такими, как было задумано изначально, эти устройства, тем не менее, ужасно эффективны (большую часть времени, разумеется).

Орки-карсары

Есть те, кто утверждает, что орки не являются величайшей расой космических путешественников, а их корабли и оружие – ненадёжные конструкции, изготовленные из

космического мусора и запчастей, собранных на захваченных судах других рас, грубо переоборудованные благодаря счастливой случайности, а не по трезвому размышлению. Однако есть и другие, отмечающие тот факт, что с орками можно столкнуться в любом уголке вселенной, и предполагаемая ограниченность их технологий, отнюдь не мешает им быть одними из самых грозных и успешных пиратов в галактике. Их корабли оснащены тяжёлым вооружением и доверху забиты алчущими битвы орками, а их природная тяга к насилию и боевая экипировка вселяют страх в сердца других космических рас.

Орки-карсары хотят всего и побольше: больше оружия, чтобы стать сильнее, больше запчастей, чтобы отстраивать корабли и боевые машины, и больше богатств, чтобы поддерживать репутацию среди сородичей. Хотя многие предметы, захваченные орками в ходе налётов, для них попросту бесполезны, такая добыча высоко ценится другими расами, которые сражаются и умирают, чтобы защитить её. Таким образом, для орков, которые никогда не уклоняются от хорошего боя, истинная ценность подобных вещей заключается в возможности поучаствовать в битве. Их уровень организации крайне редко превышает одиночный корабль. Однако, вокруг особенно успешных и волевых лидеров, известных как «кэпы» зачастую собираются небольшие флотилии. Лишь две вещи занимают мысли орков-карсаров – это жажда битвы и алчность. В пространстве Коронус орки обычно встречаются на небольших рейдерских судах, того же размера что и имперское судно сопровождения. Несмотря на это, габариты орочьих судов обманчивы: без исключения все они доверху забиты зелёной волной орков, гарантирующей, что абордаж, с чьей бы стороны он не был спровоцирован, будет развиваться в одном направлении.

Нападения карсаров, как правило, жестоки и бесхитростны: орочьи суда сломя голову устремляются на врага, открыв огонь из всех орудий, прежде чем протаранить и взять на абордаж своих жертв. Несмотря на непосредственность самого нападения, кэпов-карсаров нельзя заподозрить в нехватке хитрости. Орки зачастую прячутся в поясах астероидов на границе систем, где они остаются невидимыми для сенсоров переходящих в пустоту или возвращающихся из неё кораблей. Засады на охраняемый караван судов обеспечения из такой скрытой позиции – обычное дело, и даже небольшие флотилии и боевые корабли порой не избегают этой участи. Если кэпы-карсары испытывают нужду в более крупной добыче, то могут снарядить команду на необитаемый мир или космическую станцию, чтобы разграбить её и сжечь, после чего снова отойти на своих кораблях под защиту облаков космического мусора. Однако если орки флота карсаров страстно желают действительно крупного сражения, они могут, к примеру, затерроризировать планету или станцию и посмотреть, кто или что появится, чтобы остановить их.

Растущая зелёная волна

Орки-карсары устраивают засады по всему пространству Коронус. Кэпы ведут свои флотилии от примитивных космических станций, построенных в полях астероидов или облаках космического мусора, на поиски всевозможной добычи, вступая в схватку со всеми, кто окажется у них на пути. Даже относительно исследованные звёздные системы, находящиеся в непосредственной близости от Пасти, ощущают на себя железный кулак орочьего пиратства. Когда-то и сама Поступь подверглась нападению кораблей орков-кэпов, ставших настолько могущественными, что управляли огромным скоплением лёгких вооружённых транспортников и крузеров. К счастью для тех, кто путешествует по пространству Коронус, присутствие и пиратская деятельность большинства флотилий карсаров носит случайный характер, не объединённый общей целью, к тому же они более склонны вести войну с себе

подобными, чем против кого-то ещё.

В пространстве власть орков ограничивается полосой миров, известных как Дафига Зубоф. Их численность невозможно предсказать. Подобно чуме они расползаются по Пространству, и с ростом их популяции возрастает количество разграбленных этими пиратами миров и кораблей. Таким образом, орки-карсары становятся серьёзной проблемой, угрожающей пространству Коронус.

Орков становится всё больше, и вскоре должен появиться самый большой и злой орк, который станет их лидером. Самый могущественный лидер (так называемый «варбосс»), скорее всего, соберёт вокруг себя огромную силу и с боем проложит свой путь через звёзды. Не то что бы такой верховный лидер уже выделился из общего числа воинственных орков с Дафига Зубоф, но это может быть всего лишь вопросом времени.

Один из самых выдающихся карсаров Пространства, стремящийся к полному контролю над Дафига Зубоф – Моргааш Кулграз, амбициозный и хитрый кэп-карсар. Он безжалостно использует численное превосходство шикарей и карсаров с Дафига Зубоф для достижения собственных целей, при этом он гораздо крепче и больше остальных варбоссов, поддерживающих его приход к власти.

Моргааш Кулграз и Миракрушила

В последнее время начал набирать силу Моргааш Кулграз – кэп-одиночка, собирающий остальных карсаров под единым знаменем, с целью установления своей кандидатуры, как единственного достойного правителя Дафига Зубоф. Этот жестокий орочьий предводитель впервые появился в пространстве Коронус на борту сильно повреждённого космического скитальца *Кулак Горка*. Хотя он едва мог в дальнейшем эксплуатироваться по своему прямому назначению, скиталец был полностью загружен добычей из других частей галактики. Никто не знает, как долго он дрейфовал по варпу, пока добрался до Дафига Зубоф, но впечатляющее прибытие Моргааша стало лишь первым шагом на пути его прихода к власти.

Будучи искусным мастером ведения боя в космосе один-на-один, Моргааш силой захватил самый мощный корабль в системе – тяжёлый баивой крузер *Миракрушила*. После этого он набрал команду из самых сильных и агрессивных парней, служивших на судах других кэпов, в том числе и психически восприимчивых орков «чудил», каких только мог найти. *Миракрушила* быстро стал кораблём настолько же легендарным, как и его кэп, кошмарный вид которого сеет панику среди контрабандистов и вольных торговцев.

В каждом рейде Моргааш атакует быстро и решительно, позволяя небольшой группе выживших разнести слухи о его злодеяниях по всему пространству Коронус. Оснащённый зловещим и причудливыми образцами оружия *Миракрушила* не перестаёт удивлять противников широтой своих функциональных возможностей. Большинство судов в пространстве могут лишь надеяться поскорее убраться, пока тёмный корабль ксеносов не закончит битву, обездвижив своего противника, и его кэп не займёт вражеский капитанский мостик.

Стриксис

"Не бойся нас, двуногий. Мы, стриксис, не представляем для тебя угрозы, мы просто бедные падальщики и торговцы, не как ты, двуногий – с кораблём и друзьями. Они хорошие друзья, да? Хорошие друзья, сильные и симпатичные. Они не продаются? У нас Стриксис тоже есть всякие красивые вещи: смертельные орудия, тайны, ложь, ненависть и удовольствия. Всё это может быть твоим, двуногий. Скажи нам, чего ты желаешь?"

– Сирред Фаин, мастер-купец стриксис

Стриксис – немногочисленная раса кочевников с репутацией не заслуживающих доверия торговцев, странников, а иногда рабовладельцев и пиратов. Несмотря на то, что их редко можно встретить в пространстве Коронус, они заработали там дурную славу. Поистине жуткая ксеноформа скрывается под обмотками поношенной одежды цвета кости и свисающими безделушками. Те, кто встречались с ними, описывают их по-разному, как долговязых и многоглазых существ, похожих на лишённые кожи собачьи эмбрионы размером с человека. Они легко разговаривают с людьми на общем языке жадности, любопытства и личной выгоды. Будучи падальщиками и одержимыми барахольщиками, у них в изобилии имеются украденные и обмененные у несчётных рас технологии. Они наслаждаются торговлей, определяя стоимость лишь по своему восприятию ценности и редкости вещей, которые они могут держать своими костяными когтями. По всей вероятности их не заботит ни завоевание территорий, ни абстрактное богатство, ни даже их собственные сородичи, вместо этого ими движет алчность и злобные мелкие интрижки. А это говорит о том, что не стоит их недооценивать, потому, как они могут быть очень опасны и вероломны. Эти существа закутаны в изысканные одежды лжи и скрывают свой тёмный разум за эксцентричным поведением и одержимостью безделушками и побрякушками. Они без колебаний предадут тех, с кем имеют дело, если это принесёт им большую выгоду. Стриксис торгуют почти со всеми, будь то люди или ксеносы, или даже

последователи Губительных Сил, но они с презрением относятся к эльдар. При возможности они убивают их, в других случаях избегают.

Стриксис живут на бродячих караванах кораблей, курсирующих по торговым маршрутам между отдалёнными мирами. В этих караванах часто попадаются необычные объекты, представляющие собой мешанину из кораблей и выдолбленных астероидов, они оснащены двигателями и дополнены многочисленной украденной или купленной техникой. Эти караваны включают несколько относительно взрослых особей стриксис наряду с крупным числом рабов, наймитов, "ценных приобретений" и генно-выращенных прислуживающих созданий. За исключением взрослых стриксис – неизменно коварных и борющихся за высокое положение в караванах – никто и никогда не сталкивался с молодыми или особями иного пола, а так же других культур заслуживающих упоминания. Когда их спрашивают о собственном виде, стриксис начинают плести бесконечную и противоречивую чушь.

Караваны стриксис сотрудничают с вольными торговцами, которые не отказываются иметь дело с этими подлыми ксеносами ради бесчисленных возможностей торговли и наживы. Вдобавок, будучи закоренелыми кочевниками, стриксис обычно знают многие тайны, легенды и располагают всякого рода информацией, так как помимо всего прочего у них есть связи по всему пространству Коронус и за его пределами – но вот отделить правду ото лжи должен уже сам вольный торговец.

Рабы Тьмы

«Я узрел, каково воздаяние за независимость: крики тех, кому не дозволено умереть, шум кровавой капели и рёв, невидимых взору голодных тварей.»

– из манифеста инквизитора Ксеркса, Ордо Малеус

В царстве психической энергии, так же именуемой варпом, существуют нечистые и враждебные сущности, сотканные из тёмных мыслей, страстей и страхов разумных существ. Величайших из них нарекли Тёмными Богами, Губительными Силами или Богами Хаоса, и они сулят всякого рода возможности тем, кто достаточно глуп, чтобы в почтении преклонить перед ними колени. Эти обманутые безумцы, порабощённые могуществом Хаоса, поплатились за это бессмертием своих душ, а их жизни зависят от прихотей их тёмных хозяев. Не важно, верят ли они в это или нет, но они – навеки проклятые рабы тёмных сил.

Пираты и ренегаты Хаоса

Соблазнительные и притягательные, жестокие и суровые слуги тёмных богов пространства Коронус принимают множество обличий. Из них большую опасность представляют пираты-отступники – порочные и обманутые люди, часть которых сбежала из Империума и опустилась до поклонения тёмным богам. Остальные происходят с миров в глубинах пространства Коронус, куда не проникает свет истины Императора, и где ещё со времён Эры Раздора беспрепятственно разрастается инфекция Хаоса. Пилотируя захваченные или перешедшие на сторону Губительных Сил имперские корабли или таинственные суда неизвестного происхождения, они превратились в чудовищных и ненасытных тварей, не имеющих ничего общего с людьми. Лучше умереть, чем пополнить ряды их экипажа, состоящих из невольников и искажённых сервиторов. В поисках рабов, резни и богатства эти сторонники Хаоса совершают налёты на любой плохо охраняемый караван судов или мир, слишком слабый, чтобы защитить себя.

Используя колдовство и постоянно меняющиеся навигационные указания демонов, приобретённые ценой крови и душ, некоторые пираты Хаоса пересекают варп и скитаются по пространству Коронус в поисках добычи, как поодиночке, так и, собираясь в разбойничьи банды, которые могу представлять угрозу даже для тяжеловооружённых судов. Подобно стае волков атакующей льва, они быстро наносят лёгкие удары, пока преследуемая добыча, наконец, не сдастся, измученная

Боги Хаоса

За тканью реальности лежит варп, вселенная невообразимого ужаса и сводящего с ума хаоса – место, населённое тёмными силами. С незапамятных времён человек верил в существование духов, богов и демонов: потусторонние силы, которые надлежало ублажать, бояться и заключать сделки, в обмен на душу. В 41-ом тысячелетии все эти вещи стали реальными и нашли плодородную почву для процветания в душах людей.

Об истинной природе этих сил можно только догадываться, их тёмные имена передаются шёпотом от одного еретика другому. Однако нельзя отрицать их влияние. Все тёмные силы, четыре бога Хаоса – Кхорн, Тзинч, Слаанеш и Нургл – имеют многочисленных последователей, хотя есть и такие, кто предпочитают поклоняться всей четвёрке в погоне за благосклонностью каждого, а заодно и снискать поддержку войска из низших сущностей.

Кхорн

Кровавый Бог, Правитель Черепов, Повелитель Битвы

Кхорн – бог Хаоса, олицетворяющий убийство, гнев и войну. Его величественный медный трон стоит на вершине громадной груды костей, возвышающейся над бескрайним морем крови. Он – Охотник за Душами и Предвестник Войны, направляющий пред собой неистовых последователей Хаоса. Великолепие этого бога можно узреть и в болтерном снаряде, разрывающем противника на куски мяса, и во влажных от крови зубьях цепного меча, разрывающих плоть. Его последователи живут лишь, чтобы собирать черепа для своего тёмного повелителя.

Тзинч

Меняющий Пути, Хозяин Удачи, Великий Заговорщик, Архитектор Судьбы

Тзинч – бог Хаоса, олицетворяющий перемены, мутации и колдовство. Он выжидает в месте, где время идет неспешно, и восковидная психическая энергия обвивает его рогатую голову подобно текучему дыму. Покровитель парадоксов и мастер интриг, он плетёт нити судьбы, руководствуясь своими непостижимыми замыслами, одаривая своих последователей тёмной силой и ужасающими мутациями.

Слаанеш

Повелитель Удовольствий, Принц Наслаждений, Разоритель

Слаанеш – бог Хаоса, олицетворяющий гедонизм, искушение и невоздержанность. Ни одно из удовольствий не считается слишком развратным для его почитателей. Златовласый Бог наблюдает за корчащимися телами в ямах плоти и за ритуалами его исступлённых рабов, подстёгивая их ради него на ещё большую развращенность и невоздержанность. Испытав на себе его сияющий взор, смертные не в состоянии не исполнить даже малейшие капризы Принца Наслаждений.

Нургл

Повелитель Эпидемий, Великий Заразитель, Хозяин Чумы, Властитель Мух

Нургл – бог Хаоса, олицетворяющий разложение, болезни и неопределённость. Распространитель Болезней и Отец Распада, Дедушка Нургл принимает всех в свои гнойные объятия. Со временем его прокажённые поцелуи, коими он одаривает своих любимейших детей, разбухают и превращаются в восхитительные гнойные цветки. Его сбивающий с толку смех эхом разносится по испещрённым кратерами от взрывов полям сражений Империума, но лишь раздутые тела мертвецов слышат его.

сражением. Одни пираты, преданные какому-то определённому культу Губительных Сил, объединяются вместе, и тогда их суда направляются пиратами-демагогами, а трюмы этих кораблей отводятся под нечестивые храмы. Другие же – всего-навсего отряды подверженных порче и зачастую мутировавших головорезов, собранных вместе волевой личностью, благословлённой прикосновением сил Хаоса. Для некоторых самым желанным является приобретение всё большей власти, средств и авторитета, и Губительные Силы, как они наивно полагают, могут помочь им удовлетворить эти страсти. Остальные жаждут лишь жечь и разрушать, отбросив другие ценности ради оргии кровопролития, и удовлетворяя желания в служении своим демоническим покровителям.

Космический десант Хаоса

Космические десантники Хаоса – могучие воины Адептус Астартес, предавшие Империум, позабывшие свои клятвы и превратившиеся в чудовищных воителей, не отвечающих ни перед кем, кроме своих тёмных страстей и Богов Хаоса. Эти отступники и предатели – наиболее могущественные и ужасающие слуги Хаоса. Со скрытых опорных пунктов и осквернённых космических кораблей они ведут войну против Империума, который некогда защищали. Стремительно расползаются слухи, будто в пространство Коронус подтягиваются боевые отряды десантников-предателей в поисках чего-то, что может оказаться оружием судного дня или ужасным фрагментом прошлого. Эти падшие Астартес приняли на себя бремя господства над меньшими слугами Тёмных Богов, подобно гордым и кровожадным владыкам, требующим от мелких людишек преклонить колено или подвергнуться пыткам и умереть. Если это окажется правдой, то опасность, которую представляют эти испорченные Хаосом, сверхчеловеческие убийцы, воистину ужасна, и ни один мир или область пространства не может считаться безопасной.

Клан Сейней

Клан Сейней – это династия порочных чудовищ, сбежавшая из зловонного мира Сумерки, когда агенты инквизиции раскрыли скверну среди членов их рода. Со временем, они перебрались в пространство Коронус, которое бороздят на единственных в своём роде судах. Их внутреннее убранство напоминает бойни с развешенными повсюду расчленёнными телами несчастных, захваченных во время налётов на экспедиционные и оторванные от внешнего мира отдалённые заставы. Члены клана и их слуги питаются телами убитых, покрывают обшивку своих кораблей осквернёнными рунами и совершают ужасные обряды жертвоприношения, чтобы призвать демонов в осквернённую плоть мертвецов. За всеми актами кровопролития стоят плотоядные матриархи и патриархи клана, чьи пышные одежды и истлевшие парики покрыты разводами запёкшейся крови. Репутация клана Сейней такова, что даже остальные пираты и налётчики трепещут перед ним и стараются избежать его внимания.

Разбойники Каррада Валла

Имя Каррада Валла – тёмное проклятье, нависшее над теми, кто отважится вести дела в пространстве Коронус. Никто и никогда не видел его, но достаточно одного вида зазубренных носов его кораблей и погони, учинённой его испещрёнными шрамами воинами, чтобы капитаны предпочли с позором покинуть свои корабли, чем оказаться схваченными Каррадом Валлом, Безликим Владыкой. Одни шепчутся, что в прошлом Валл был адептом Муниторума, сборщиком десятины, склонённым на сторону Тёмных Богов и совращённым ими, в то время как другие утверждают, что когда-то он был доверенным адмиралом боевого флота Каликсиды. Достоверно известно лишь то, что Каррад Валл бросил вызов Пасти в 794.M41 и немедленно изложил свои намерения, накрыв орудийным огнём Поступь и сцепившись в битве с Каллигосом Винтерскейлом. Его небольшой флот прорвался сквозь выставленные против него линии обороны. Валл отступил, но перед тем как бесследно исчезнуть на следующие десятилетия, он оставил на пути своего отхода несколько колких сообщений.

Корабли Каррада Валла – это грубо подобранные имперские суда, захваченные во время рейдов, или переоборудованные пустотные скитальцы, послушно откликающиеся на умения слуг-колдунов и демонические договоры. Каждый «разбойник» Каррада Валла прежде всего должен быть предан ему, но Тёмные Боги и уготованное ими наказание за измену настолько ужасны, насколько изобретательны в этом преданные слуги Хаоса. До настоящего времени все действия «разбойников» были направлены на получение средств для расширения пиратского флота Валла: кораблей, вооружения и рабов. С каждым новым успешным налётом на суда пространства Коронус возрастает угроза, которую представляют эти космические шакалы.

Корабли «разбойников»

Флот Каррада Валла, так же именуемый «Волчьей Стаей», – группа разношёрстных судов, многие из которых имеют имперское происхождение. Некоторые из них управляются безжалостными налётчиками, как и сами корабли, обладающими дурной репутацией. Ниже приведён неполный список судов, относящихся к «Волчьей Стае» Валла:

- *Мучитель*
- *Дар Отчаяния*
- *Мортис Экс Астра*
- *Оптимус Немезис*

Последователи ложных богов

В пространстве Коронус есть ещё неоткрытые миры, населённые людьми, скатившимися до поклонения ложным богам, которые являются лишь прикрытием для Губительных Сил. Надменные и приходящие в упадок цивилизации строят в честь Тёмных Богов храмы и связывают воедино свои сообщества с помощью колдовства, террора, интриг и жестокого обращения. На своих планетах они могут возвеличивать Хаос, через поклонение пантеону богов и божественным служителям, а тёмная действительность их верований сокрыта за чуждыми именами и таинствами. Возможно, что другие

попали в объятия почитания какого-то одного Бога Хаоса, став мирами, где основой существования являются война и кровопролитие, или одними из тех планет, где развивающаяся и тщательно проработанная социальная и политическая иерархии окружены интригами, ложью и тайнами, которые подобно ядам переходят из одних рук в другие. Где бы не находились эти миры и какая бы чертовщина на них не творилась, им только предстоит возникнуть из глубин неизвестности пространства Коронус, а пока они подобно змеям в высокой траве заняли выжидательные позиции. Если один из таких миров будет обнаружен, все истинные слуги Императора должны целиком и полностью уничтожить его население и веру их богов, не допустив распространения их яда и лжи.

Вероломные эльдар

«Я – Этель Эстаан, Клинок Тени. Возможно, вы мните себя искусным фехтовальщиком... если это так, то скоро вы пожалеете о своей ошибке».

– голос неизвестного ксеноса, последняя передача со *Скорбной Награды*

Эльдар – это древняя, высокоразвитая инопланетная раса, бороздившая просторы космоса задолго до того, как человечество смогло осознать сами эти явления. Раса долгожителей эльдар физически очень схожа с людьми, но обладает вытянутыми ловкими конечностями, а так же тонкими и изящными чертами лица, заострёнными ушными раковинами и пронзительными глазами. Хотя эльдар и обладают внешне схожими с людьми чертами, сложно принять этих чужаков за что-то иное. Они двигаются с нечеловеческой грацией и изяществом, обладают врождённым психическим потенциалом, а их жизненный опыт во много раз превосходит человеческий.

Как раса космических путешественников, эльдар обладают длинной и запутанной историей. В течение миллиардов лет они странствовали в холодных пучинах космоса и когда-то правили империей миров, охватившей всю галактику. Но эти дни превосходства и славы давно прошли, и эльдар 41-го тысячелетия – всего-навсего вырождающиеся остатки некогда гордой расы. Они – всё,

Паутина

Эльдар преодолевают огромные космические расстояния, используя лабиринт туннелей и проходов через варп, известный как Паутина. Она доступна через порталы, в которые могут войти живые существа и транспорт, пересечь её и выйти из другого портала. Туннели Паутины – это устойчивые варп-проходы, не зависящие от превратностей и рисков варп-путешествий, и могут сократить невыполнимый рейс до несколько часового путешествия. Размер туннелей и порталов составляющих Паутину варьируются от тех, которые могут пересечь только существа человеческого размера, до достаточно крупных, чтобы через них могли пройти космические корабли эльдар, передвигаясь с место на место быстро и относительно безопасно.

Корабль-призрак

Пространство Коронус полнится собственными легендами, среди которых Волчья Стая Каррада Валла и *Миракрушила*, но ни одна из них не обладают настолько дурной славой, как *Шёпот Анариса*. На протяжении многих столетий этот призрачный корабль разоряет пространство Коронус, а его появление считается предзнаменованием ужасных бедствий. На своих изорванных бесплотных парусах этот крейсер типа «Затмение» возникает из глубин пустоты, неразличимый под вуалью голополя, чьё техническое исполнение намного эффективней большинства кораблей эльдар, а его мощные импульсные лэнс-излучатели разносили на части корабли во всех уголках Пространства. На некоторых планетах достаточно одного лишь появления этого судна вблизи мира, чтобы его жители тут же начали в слепом исступлении возносить молитвы и совершать жертвоприношения, призванные увести корабль-призрак прочь от пространства.

Сообщение о первом столкновении с Шёпотом Анариса поступило от вольного торговца Аспиции Хорды во время дозаправки на рейсе до Дыхания Люциана. Та лёгкость, с которой корабль-призрак оторвался от погони, и свист его изорванных солнечных парусов послужили поводом для распространения сотни историй о населённом призраками судне. Лишь одно известно наверняка – Шёпот Анариса действует согласно какому-то непостижимому плану. Время от времени случалось, что корабль-призрак оказывал помощь вольным торговцам, только чтобы вернуться и нанести удар при следующей встрече.

что осталось от прошедших и удивительных эпох, закончившихся разрушительным событием, известным, как Грехопадение, ставшим причиной гибели цивилизации эльдар. Большинство переживших этот катаклизм, спаслись от смерти, постигшей их миры, на великих мирах-кораблях. Эти колоссальные космические суда во много раз превосходят по размерам самый крупный корабль Империума и дрейфуют в пустоте в своём бесконечном плавании.

Несмотря на то, что их раса пришла в упадок, технологии и изобретения эльдар находятся на недостижимом уровне развития. Большинство из них основываются на манипуляциях с психопластиком, использующих психическую энергию для создания захватывающей архитектуры, лёгкой, но чрезвычайно эффективной брони и смертоносного оружия. Их быстрые корабли имеют обтекаемую форму, приводятся в движение солнечными парусами и маскируются голополями, скрывающими их местоположение и сбивающих наблюдателей с толку. Невероятно манёвренные и снабжённые разрушительным оружием корабли эльдар почти всегда управляются одним единственным специалистом по ведению космических боевых действий.

Отвергнувшие Путь

Для населяющих миры-корабли эльдар наивысший критерий, которым они руководствуются, постигая жизнь, жёстко контролируется следованием по Пути, накладывающим запреты и ограничения на личный жизненный опыт. Порой случается так, что эльдар отворачиваются от Пути и их существование ничем не ограничивается, таких называют изгоями. Принятие такого решение сопряжено с определённым риском, и это заключается не только в незащищённости изгоев перед возмездием, жадно преследующим эльдар со времён Грехопадения, но и раскрывает их перед опасностью оказаться поглощёнными собственным жизненным опытом и потерять себя во тьме. Охотящиеся в пустоте на остальные расы корсары эльдар – отвергнувшие Путь изгои, очень опасные, непредсказуемые и способные действовать в равной степени великодушно или устроить бессмысленную бойню.

Нападения эльдар в пространстве Коронус

В пространстве Коронус в настоящий момент действуют несколько флотов корсаров эльдар, чьи размеры варьируются от одиночных кораблей до крупных и опасных скоплений судов. Точное число отдельных флотов остаётся неизвестным, а отличия между разными группами эльдар или тонкости их союзнических соглашений и клятв верности находятся за пределами человеческого понимания. Подобно хищникам, настигающим больных и немощных животных, большинство из них охотятся на слабые и незащищённые суда, используя исключительную манёвренность, чтобы захватить или уничтожить судно, заблудившееся в их охотничьих угодьях. Крайне редко суда корсаров открыто атакуют цитадели других рас, гораздо предпочтительнее выбирая методы бесшумного хищника, незаметно подкрадывающегося к своей жертве и атакующего внезапно и стремительно. Среди всех бандитских группировок эльдар, скрывающихся в пространстве Коронус, известны лишь две, внушающие страх и наводящие ужас – Дети Шипов и Духи-Вороны.

Дети Шипов

Когда пустотоплаватели рассказывают про изменчивые и жестокие обычаи корсаров эльдар, то в большинстве случаев эти истории повествуют о пиратах, известных как Дети Шипов. Облачённые в блестящую чёрную броню, высокомерные и своенравные воины Детей Шипов беспощадны в бою и если присоединяются к битве, то вырезают всех своих врагов до последнего. Говорят, что услышать пронзительные боевые кличи Детей Шипов и выжить, чтобы рассказать о них – большая удача. Их предводителем является женщина, которая давно сбросила с себя оковы Пути эльдар и повела своих Детей в кровопролитную войну на просторах Звёзд Гало. Она давно отказалась от своего настоящего имени и сейчас известна просто как Мать Теней. В космическом сражении чёрные как ночь корабли Детей Шипов среди прочих тактик отдают предпочтение скрытности. Только после того, как они займут самые выгодные боевые позиции и обеспечат эффект неожиданности, только тогда эти эльдар наносят яростный и точный удар. Тем самым они парализуют свою жертву и повергают не оправившееся от потрясения судно в причудливую смесь криков, темноты и изящных очертаний, убивающих без остановки, пока никого не останется в живых, и трофеи не окажутся в их руках.

Несмотря на свою пугающую репутацию, Дети Шипов ведут дела с рядом вольных торговцев пространства Коронус и даже вступают в соглашение с некоторыми из них или в качестве наёмников сражаются на стороне того, кто окажется достаточно смелым, чтобы заключить такую сделку. Похоже на то, что именно эти связи обеспечивают их информацией исключительной надёжности, благодаря которой они могут наносить точные удары по человеческим судам в непосредственной близости от Пасти. Один или несколько вольных торговцев заключили сделки с Детьми Шипов, и все они, как одна, оплачены кровью их соперников.

Духи-Вороны

Духи-Вороны – это мрачные и хладнокровные убийцы, склонные скорее не к пиратству, а к избирательному истреблению представителей человечества в пространстве Коронус. Одетые в сверкающую броню, будто наполненную лунным светом, они вступают в битву, не произнося ни звука, ведомые ведьмами, облачёнными в светлые лохмотья и высокие шлема из блестящей кости. Мертвенно-бледные корабли Духов-Воронов направляются холодной и сломленной волей. Их изорванные эфирные паруса выводят эльдар из глубин пустоты ради нападения на суда, колонии и космические станции в Мирах-Найдёнышах, Проклятых Владениях и Вольных Пределах. Сокрытые от постороннего взора, пока не станет слишком поздно, Духи-Вороны придерживаются кипящих и заполненных потусторонними голосами штормов, как реального космоса, так и варпа-пространства. Они истребляют и убивают с холодной точностью, после чего уходят, не прихватив с собой никакой добычи. Кто управляет этими таинственными корсарами, остаётся загадкой, но существует предположение, что они что-то охраняют или не позволяют этому быть обнаруженным. По крайней мере, один инквизитор Ордо Ксенос полагает, что тут есть какая-то связь с Ультхайром Элларионом – известным корсаром эльдар сектора Каликсида.

Мародеры Рак'гол

"... они проходят сквозь стены... мы потеряли энжинариум и батарейную палубу левого борта... срочно нужно подкрепл... необходимы сильные руки... [крики переплетаются с беглым огнём из дробового орудия] ... отступаем! Бог-Император сохрани... они прорвал..."

– вокс-запись, извлечённая из обломков торгового брига *Царская Дочь*, уничтоженного вместе со всем экипажем в **811.M41**

Рак'гол относительно новая угроза для тех, кто курсирует по пространству Коронус. Впервые с ними столкнулись в тусклых звёздах за Аленическими Глубинами чуть более столетия назад. Об этом виде ксеносов мало что известно, они выглядят как грубо вытесанные из камня рептилии неправильной формы, с шестью конечностями и длиной более трёх метров. Бледные, как мел, и с богомолоподобным строением тела, воины рак'гол предпочитают кибернетическую аугментацию для увеличения своих способностей и замены утраченных конечностей. Истоки их происхождения неизвестны, так же как и мотивы случайных нападений на человеческие миры и корабли, если не считать целью резню без разбора и кражу минералов и оружия. Их скрежещущий, резкий язык до сих пор остаётся малопонятным, к тому же нет никаких записей об удачном взаимодействии между рак'гол и человечеством, и ни один рак'гол не был захвачен живьём. На самом деле, даже их имя взято из детских страшилок о мифических чудовищах из трущоб Поступи, на которых они внешне похожи.

Магосы-эксплораторы считают, что технологии рак'гол не дотягивают до имперских стандартов, но этот недостаток они восполняют свирепостью и целенаправленностью, а также мастерством рукопашного боя, в котором они преуспели. Множество тайн окружают их, среди них не последнее место занимает местонахождение их родного мира, который по возможности намереваются уничтожить многие вольные торговцы, если обнаружат его. Некоторые считают, что рак'гол владеют миниатюрной ксено-империей где-то в

недрах пространства Коронус; другие полагают, что они просто кочевники, перемещающиеся среди звёзд подобно саранче. Другой тайной, которую эксплораторы и Ордо Ксенос хотели бы разгадать, является способ их передвижения в эмпиреях, потому как ни о каких псайкерах из их расы до сих пор не сообщалось. Несколько носителей тёмных знаний указывают на то, что искажённые символы, которыми они себя украшают, немного схожи с богомерзкой иконографией Хаоса.

Последователи Туле

"Галактика – это помойка, устланная костями триумфа человечества."

– афоризм, продиктованный Парацельсом Туле

Грандиозный эксплораторский флот архимагоса Парацельса Туле – могущественная сила среди каликсидских Механикус, несмотря на то, что он и его последователи исчезли за границами сектора десятилетия назад. В 528.M41 подфлот тулеанцев под руководством магоса Сола Канцима проник в пространство Коронус и рассеялся по нему, с презрением обходя миры ксеносов в поисках доимперских артефактов, посвящённых Омниссии.

Немногое известно о судьбе Канцима. Пропавшие в далеком космосе уже как несколько столетий, скрытные и сосредоточившие внимание на собственных делах Последователи Туле – загадка для вольных торговцев. Многие считают, что тулеанцев постигла одна из тысяч опасностей пространства, и они погибли. Если приверженцы Парацельса Туле всё ещё живы и летают через проход Коронус, то они совершают это втайне, сторонясь как Порт-Странствия, так и Поступи. Вольный торговец, соперничающий с тулеанцами за трофей древней человеческой технологии, считает их таким же сильным и жестоким врагом, как и любой вид ксеносов.

Ю'ват

«Если оно не гниёт и может лежать так вечно... действительно ли оно мертво?»

– савант Прим

Пространство Коронус изобилует неестественными скоплениями мёртвых, тускло тлеющих звёзд – единственного, что осталось после грандиозных катастроф, когда светила бились в смертельной агонии, извергая в пустоту заряды пылающего внешнего вещества. Отдалённые тёмные пределы Разломов Гекатона стали напоминанием о давным-давно погибших насильственной смертью десятках, а может и сотнях звёзд. Должно быть, в далёком прошлом по пространству Коронус пронеслось великое зло – тёмная сила, уничтожившая эти звёзды скопление за скоплением. Вокруг этих звёздных останков вращаются мёртвые миры ксеносов, которые давно раскололись и расплавились в страшных предсмертных муках, после чего были заморожены под тусклым светом слабо тлеющих светил. Те циклопические руины, подкорковые некогда обитаемые лабиринты и ужасные символы, которые не

обратились в пыль спустя миллиарды лет, предостерегают о ксено-волшебстве и древней трагедии – они говорят о ю'ват.

В эпоху лорда-милитанта Анжуйского, предшествующую возникновению сектора Каликсида в четвёртом столетии 39-го тысячелетия, угроза ю'ват довлела над пространством Каликс. Варпо-поклонники ю'ват с помощью отвратительного ксено-волшебства поработили человеческие миры, используя жизни и души их развращённого населения, чтобы воздвигнуть на дьявольских мирах Каликс такие ужасы, что летописцы крестового похода Анжуйского воздержались от их упоминания. Оседлавшие варп ю'ват и их армии измученных рабов в течение десятилетий проливали кровь сил крестового похода, пока не потерпели абсолютное и окончательное поражение от рук генерала (и в последствии святого) Друза и Адептус Астартес. Даже сейчас описание побед над ю'ват во время крестового похода Анжуйского изложены очень кратко, и лишь несколько савантов знают, что предшествовало благословенному основанию сектора Каликсида.

Артефакты Гало

«Я смотрел в пространство бездушной темноты, ожидающее за вратами, в которые человечество не посмеет пройти. Я видел смертельный свет в глазах тех, кто ступает по этому запретному краю.»

– из личных размышлений
инквизитора Хастура Уитлока

Уже несколько тысячелетий немногие избранные архиеретики, рецидивисты и Священные Ордосы владеют информацией об артефактах или устройствах Гало: с тех самых пор, как известные эксплораторы и вольные торговцы древности вернулись из участка Звёзд Гало, принеся с собой эти устройства, наряду с историями о тлеющих звёздах и тревожными пикт-записями мёртвых ксено-миров.

Артефакты не поддавались анализу тех-аугуриев и едва ли подвержены влиянию времени и внешним повреждениям. Порочные жители Империума давным-давно обнаружили, что посредством тёмного преобразования души и тела эти устройства могут подарить вечную жизнь. Молодость возвращается в тело, и с течением лет оно не становится слабее. Были обнаружены и другие устройства Гало, обладающие более странными и могущественными возможностями, чья нечестивая активность стоит за восхождением многих печально известных архиеретиков. Спустя века артефакты, ассоциируясь с ужасной ересью и порчей, стали желанной добычей для многих мастеров оккультизма и легендой среди властолюбцев. Тем не менее, было отмечено, что со времён основания сектора Каликсида несколько устройств переходило из рук в руки за огромные суммы денег, и их число возросло после открытия пространства Коронус в 41-ом тысячелетии.

Артефакты Гало принимают различные формы, но в большинстве своём они имеют небольшой размер, и их легко спутать с драгоценностью, фрагментом брони или даже с любопытной абстрактной миниатюрной статуэткой. Некоторые имеют форму неправильной сферы или сегментированного овала длиной с ладонь, в то время как другие – небольшие скарабее-образные амулеты. Все они определённо имеют ксено-происхождение, созданы из неизвестного металлического материала, а их структура и испещрённая узорами поверхность напоминают панцирь насекомого или чешую ящерицы.

Изменённые

Существуют те, кто ищет могущество, которое могут предложить артефакты Гало. Они становятся физически зависимыми от устройств, из которых черпают силу, и с течением времени превращаются в бессмертных, бесчеловечных чудовищ. Силы, дарованные этими артефактами, имеют очень высокую цену: древние инопланетные технологии развращают тело, разум и душу. Те, кто объединяются с устройствами Гало, в конечном счёте обречены, становясь падшей жертвой чуждой жажды и пробуждающих кошмаров, во власти которых они находятся каждую минуту. Многие из этих перевоплотившихся чудовищ сбежали вглубь пространства Коронус, туда, где их новый облик и неестественную сопровождающую их жажду можно сокрыть под светом неизвестных звёзд. Некоторые инквизиторы из Ордо Ксенос следят за вольными торговцами, которые проводят много времени в глубинах пространства Коронус и избегают общества себе подобных, и интересуются теми, кто становится чем-то другим, нежели обычным, путешествующим в пустоте человеком.

Риск и награда

Продав один-единственный артефакт Гало, добытый на одном из мёртвых миров пространства Коронус, вольный торговец может заработать целое состояние. Однако он рискует жизнью и может быть сожжён заживо, ибо такова судьба всех тех, кто будет уличён агентами Ордо Ксенос во взаимодействии с такой гнусной порчей. Но может статься и хуже: устройство может призвать его, соединиться с ним и ввергнуть торговца в извращённое бессмертие, кошмарное наследие творцов-пришельцев, давно исчезнувших во тьме прошедших эпох.

Каждому вольному торговцу известны истории о

том, какие кровавые последствия настигли лордов-капитанов Баластия Ирема, Рафа Лонгиния и Эдварда Маиссуса в пятом столетии 41-го тысячелетия в результате их подозрительных сделок с реализацией Артефактов Гало. В пространстве Коронус безмерное богатство может принимать сотни разных обличий: крест-геммы, драгоценные металлы, цирковые ксено-звери, и даже целые миры, наполненные языческими сокровищами. Несмотря на это мёртвые звёзды и таинственные захоронения на безжизненных мирах пришельцев поют свои сладкозвучные песни, и всегда найдётся тот, кто услышит их.

Круты

"Лучшие наёмники это те, для кого война заложена в самой природе: они инстинктивно понимают потребность в преданности одному нанимателю и бессмысленность предательства. Те, кто погибают от рук своих же наёмников, этого обстоятельства понять не в состоянии."

– высказывание, приписываемое вольному торговцу Хираму Салту

Крут – хищный, птичий род пришельцев-наёмников, которые яростно сражаются и поедают мёртвых. Крут сохраняют кочевое сообщество, странно балансирующее между дикой жестокостью и умелым использовании технологий. Их родная планета Печ является частью Империи Тау. Тем не менее, многие круты сражаются и на стороне других рас в качестве наёмников, что идет вразрез с идей Высшего Блага, потому круты стараются держать это втайне от тау. Наёмные кланы станут сражаться за любого за подходящую цену. Они понемногу распространяются по всей галактике и пересекают пустоту космоса во внушительных боевых сферах. Но, несмотря на это они бросают практически все свои технологии, чтобы жить и сражаться как дикари, как только высадятся на обитаемую планету. Что наиболее тревожит, так это их избирательный голод: круты с жадностью поедают плоть других видов, и потому безобразные формы их будущих поколений имеют какие-то характерные особенности пожранных существ. По большей части их интеллектуальный рост развивается вот такими нечестивыми актами, осуществляемыми под руководством их вожаков, существ, известных как формирователи. Каждая боевая сфера содержит множество ответвлений рода крутов, притом весьма разнообразных, зачастую они оказываются испорченными неудачным выбором жертв, сделанным формирователем в прошлом – среди пожранных созданий, несомненно, бывают и люди.

Мародёрствующие боевые сферы крутов очень редко встречаются в пространстве Коронус, и никто не может сказать, откуда они пришли и куда держат путь. Некоторые вольные торговцы при встрече берут на службу горстку крутов, другие же наоборот расправляются с ними на месте, устав от таких хищных видов, коими кишит весь регион космоса.

Знаменитые вольные торговцы Пространства

«Чтобы заработать трон, ты должен обладать троном – подобное притягивается к подобному. Как добыть этот первый трон? Это – та самая пропасть, которая разделяет человека и раба.»

– приписывается Варавве Крину из дома Крин

Аспиция Хорда

Аспиция Хорда одинаково беспощадная как в ведении переговоров, так и в битве женщина, которая, не колеблясь, напоминает остальным самым жестоким образом, почему они должны её бояться. Она очень много внимания уделяет внешнему виду и элегантности, и совсем мало – человеческой жизни, за исключением тех случаев, когда они могут помочь пополнить её казну. Когда в 751.M41 в самом конце Жатвы Разбойников она разгромила пиратов на Беззаконии, то выжившие подверглись грубой лоботомии и были отправлены в качестве слуг-сервиторов в различные владения семьи Хорда. Через 34 года, чтобы одержать верх в соперничестве за ресурсы с Калигосом Винтерскейлом, она развязала кровопролитную войну, не считаясь с потерями своего экипажа.

Родоначальниками династии Хорда были пираты, а их потомки отличаются от жертв боевого флота Каликсиды только наличием разрешения на торговлю и благородным происхождением. Как рассказывают легенды, в молодости Аспиция Хорда схватила своих единокровных братьев и сестёр, после чего насильно запечатала их в потайные крио-камеры – и всё это ради единоличного обладания торговым патентом рода Хорда. Эти несчастные, замороженные души и по сей день остаются там, ожидая возрождения, которое никогда не настанет.

Каллигос Винтерскейл

Каллигос Винтерскейл – это человек настроения, опирающийся в поступках на свой широко известный характер, и которому не стоит переходить дорогу. Его поведение может резко перейти от дружеского похлопывания по плечу к разговору на повышенных тонах и обратно за считанные минуты, и он не стесняется высвобождать свою ярость, если это поможет ему получить своё. Винтерскейл уважает тех, чья воля сильна – хотя может и не показывать этого во время вспышек гнева. Тех же, кто признаёт перед ним своё поражение, он считает слабаками, стоящими ниже него по положению. Его пугающие, бурные капризы вселяют ужас даже в сердца его союзников и близких слуг.

Исчезнувшие династии пространства Коронус и его окрестностей

Многие поколения вольных торговцев канули в лету, став жертвой пространства Коронус или собственной развращённости. Крупные семейства переживут потерю своего патриарха или единственного наследника, а вот небольшие могут окончательно погаснуть из-за одной-единственной смерти.

Род Акваири: Оборвался вместе со смертью печально известного Кобраса Акваири, заслужившего репутацию алчущего смерти всего и вся безумца и бича тех, кто стремится избежать имперского правосудия. Он исчез в Разломах Гекатона в 201.M41

Род Дид: В 803.M41 Ордо Ксенос сожгли на костре Амфиана Дида за его причастность к культу Гало Тьмы, предварительно убедившись, что тот является последним из своего рода.

Род Девейн: Оборвался на смертном одре Парсимия Девейна, поскольку этот великий человек не оставил наследника.

Род Хаарлок: Уничтожен изнутри кровожадным Эразмом Хаарлоком, который вскоре после этого исчез в 703.M41. Из всех исчезнувших династий с родом Хаарлоков связано, пожалуй, больше всего тёмных и страшных мифов.

Род Ирем: В 443.M41 Святая Инквизиция положила конец этой династии, убив Баластия Ирема и всю его семью в наказание за торговлю с заразой ксеносов.

Род Кейл: Оборвался в 388.M41 на Фентоне Кейле, убитом спустя несколько дней после его заявления об обнаружении неповреждённой стандартной шаблонной конструкции.

Род Уруссалин: Исчез в пустоте вместе с Рудмаром Уруссалином, предположительно уничтожен орками в 718.M41.

Род Ренука: Вероника Ренука объявлена вне закона за участие в попытке государственного переворота на каликсидском мире-улье Циклопии в 179.M41. Ходят слухи, что её потомки до сих пор пиратствуют на границе Невиданных Далей.

В битве же Каллигос Винтерскейл – волевой капитан, управляющий могучим судном *Обет Императора*. Он обладает даром вести за собой как обычных подонков, так и закалённых пустотоплавателей, а так же привлекать в свой экипаж опасных людей. Большинство его подчинённых и агентов мало чем отличаются от преступников: мускулистые, внушающие страх люди, которые, скорее всего, совсем недавно покинули стены имперской тюрьмы.

Жонкин Саул

Среди дворян источник богатства Саула подвергается насмешкам, так как основан на торговых операциях между стабильными мирами, свойственным свободным торговцам и капитанам-хартистам. Жонкин является образцовым воплощением своего происхождения – этот волевой, харизматичный человек больше поглощён торговым оборотом и превратностями рынка, нежели погружением в неизвестность. Любые обстоятельства и преграды предоставляют благоприятную возможность для торговли, и считается преступлением позволить пройти встрече двух вольных торговцев без заключения сделки, увеличивающей их благосостояние.

Жонкин Саул рассматривает Звёзды Язычников как истинный Грааль пространства Коронус: однажды торговые маршруты и ошеломительный поток товаров станут соединительным звеном между миллиардами жителей, населяющих эти миры, и сектором Каликсида. Тех вольных торговцев, которые смогут установить подходящие маршруты через опасности пространства Коронус и заключить надёжные торговые соглашения с язычниками, ожидают несметные богатства. В этом деле у Саула есть могущественные союзники среди Министорума Друзовой Марки, которые стремятся донести слова Бога-Императора до душ, потерянных далеко в пустоте.

Рас Умбольдт

Рас Умбольдт узрел ужасы пространства Коронус: места, иссушающие душу и заставляющие кровь стынуть в жилах, места однажды истерзанные ю'ват и места, где смерти ещё только предстоит собрать свой урожай. Это он в 746.M41 открыл Процессию Проклятых и мельком увидел Аленические Глубины, где похищаются души. С тех пор, как он совершил то ужасное путешествие, Умбольдт вот уже несколько десятилетий занимается поисками не столько в пространстве, сколько в собственном сердце, пытаясь отыскать в себе более глубокую связь с Богом-Императором и более великое предназначение, нежели простое богатство. Так или иначе, но его состояние по меркам вольного торговца довольно незначительно, а многочисленные коммерческие предприятия его небольшого флота окончились разочарованием и убытками. Умбольдт верит, что святые послали неудачи ему в наказание, чтобы привести его к просветлению.

Танак Вальчетти

Танак Вальчетти создаёт впечатление утончённого человека, для которого превратности экспедиций в пространство Коронус – просто пустой звук. Дворянин не должен подавать признаков беспокойства перед лицом опасности, обладать познаниями учёного и быть выше незрелых позывов, занимающих мысли меньших людей. Вот краткое изложение философии рода Вальчетти, и по сей день она хорошо служит ему: века благодатного роста, почтительно отстранённая вежливость и мягкое выражение почтения к начинаниям других неизбежно привели к тому, что у Танака найдётся всего несколько врагов. Но под маской благородной обходительности скрывается отважный и способный мужчина, наделённый истинной любовью к самым восхитительным вещам в жизни и ожидающим лучшего от своих слуг. В настоящее время состояние семьи Вальчетти поддерживает за счёт постоянной разработки на мирах пространства Коронус и инвестиций в торговлю между сектором Скарус и Каликсидой. Танак Вальчетти и его сыновья могут одновременно отбыть на долгие годы в пространство, оставив свой укрепленный особняк и денежные вклады в Порт-Странствии на попечение своего сенешаля.

Экс Машин

Один из первых и наиболее именитых исследователей пространства Коронус. Во время недолгих визитов на Поступь познакомился с новым поколением вольных торговцев, пришёл в ужас от их методов и сбежал в иные пространства. Поговаривают, что там он создал свою мини-империю и трепетно защищает её от врагов.

Adversaries & Aliens

- Черты
- Мутации
- Союзники, враги и антагонисты
- Представители человечества
- Сервиторы
- Ксеносы
- Извне

Глава XIV: Противники и Чужие

Галактика 41го тысячелетия – это странное и безграничное место, в равной мере исполненное ужасов и чудес. Таковы и населяющие ее личности, существа и чужие расы. Многие из них могут повстречаться исследователям в пространстве Коронус и за его пределами, от заклятых врагов, могущественных союзников и конкурентов среди человеческого рода до тварей с чужих миров и самых отвратительных ужасов, какие только можно себе представить. Хитрость, разумеется, в том, чтобы отличить одних от других...

Черты

Умения и таланты представляют навыки и знания, приобретённые в течение жизни персонажа. Черты же – это врождённые способности или расовые особенности. Позднее они могут быть получены и иными способами, но практически никогда не будут зависеть от вашего желания. Как описано в **Главе I: Создание Персонажа**, Персонаж Игрока получает некоторые черты в зависимости от мира рождения и судьбы, в соответствии с Путем Происхождения, и в дальнейшем, из-за безумия, порчи и потенциальных мутаций. У прочих персонажей во вселенной **Rogue Trader** тоже есть черты, олицетворяющие видовые признаки и влияние окружающей среды.

Описания Черт

Далее представлены описания различных черт.

Автостабилизация

Существо с этой чертой может вести огонь Короткой или Длинной Очередью как Полудействие, и не получает штрафов за передвижение при стрельбе в полуавтоматическом или автоматическом режиме. При стрельбе из тяжелого оружия оно всегда считается как установленное на опору.

Зверь

Существо с этой чертой похоже на животное и действует скорее инстинктивно, нежели рационально. Вне зависимости от того, насколько велико значение его Интеллекта, оно остается животным. Существу с этой чертой не требуется проходить проверки Выживания в его естественной среде обитания. Если зверь не голоден или не в отчаянии, он должен проходить проверку Силы Воли каждый раз, когда напуган, поражён или ранен. В случае провала, такое существо обращается в бегство.

Слепой

Слепое существо автоматически проваливает все проверки, основанные на зрении, и автоматически проваливает все проверки Навыка Стрельбы. Такие существа получают штраф -30 к проверкам Навыка Рукопашной и к большинству остальных проверок, обычно затрагивающих зрение или получающих от него преимущества.

Жестокий Натиск

Существо с этой чертой наносит дополнительно 3 пункта урона к атакам, проводимым во время Натиска.

Роющий

Существо с этой чертой может проходить через твёрдые объекты, подкапываясь под ними. Эта Черта всегда сопровождается числом, означающим скорость. Подобные существа могут рыть сквозь почву, камни, песок и тому подобное, а некоторые (если указано в описании существа) могут прорывать метал. Роя, существо оставляет за собой туннель. Существа на один размер меньше существа, создавшего туннель, могут входить в него без затруднений. Каждый Раунд есть 50% вероятность, что туннель позади существа обрушится.

Ползающий

Черви, змеи и подобные существа не ходят, а ползают и скользят. Скорость движения для существ с этой чертой равна половине Бонуса Ловкости, округленной в большую сторону, однако они не получают штрафов при передвижении по Труднопроходимой местности.

Демонический

Демонические существа – это создания варпа, но они способны воплощаться в реальном мире либо с помощью чистой силы воли, либо от голода, либо будучи призванными с помощью оккультных ритуалов. Существа с этой чертой имеют удвоенный Бонус Выносливости против любого Урона, кроме причинённого психосиловым оружием, психическими силами, святыми атаками или другими существами с этой чертой. Демонические существа также имунны к ядам и болезням.

Таблица 14–1: Черты

Черта	Описание
Автостабилизация	Оружие всегда установлено.
Зверь	В родной среде нет нужды в проверках Выживания, но для участия в бою нужно пройти проверку Силы Воли
Слепой	Неспособен видеть
Жестокий Натиск	+3 к урону при натиске
Роющий	Может копать
Ползающий	Считает Движение из половины бонуса Ловкости. Нет штрафа за перемещение по сложному ландшафту.
Демонический	Удваивает бонус Выносливости против обычного оружия, иммунитет к болезням и ядам.
Ночное Зрение	Видит в темноте.
Бестелесный	Невещественное, невесомое и неуязвимое обычным оружием.
Страх	Вынуждает других совершать проверки Страха.
Летающий	Может летать и набирать высоту
Потусторонний	Иммунитет к Страху, Подавлению, очкам Безумия и влияющим на разум эффектам.
Машина	Даёт иммунитеты и сопротивления.
Многорукий	При действии Множественные Атаки существо получает дополнительную атаку, +10 к Стойк. +10 к проверкам Силы при движении
Естественная Броня	Даёт одно или несколько очков Брони всем зонам.
Естественное Оружие	Безоружные атаки наносят 1к10 +БС урона.
Фазовый	Переключается между вещественным и невещественным состоянием за Полу-действие
Четвероногий	Передвижение = Бл x2.
Регенерация	Проверка Выносливости для удаления 1 очка урона.
Размер	Определяет преимущества и недостатки.
Эхолокация	Безупречно воспринимает окружающее на расстоянии 30 метров.
Связь душ	Выгоды от определённого существа или группы таковых.
Странная Физиология	Смерть наступает когда урон равен Ранам.
Порождение Кошмаров	Даёт несколько иммунитетов.
Крепкий	Бонус +20 при сопротивлении захвату и нейтрализации.
Токсичный	Даёт ядовитую атаку.
Нечеловеческая Характеристика	Увеличивает бонус характеристики.
Нечеловеческие Чувства	Восприятие окружения сверхъестественным образом.
Нечеловеческая Скорость	При определении Движения удваивает бонус Ловкости.
Варп-нестабильность	Если существо ранено, оно должно нанести урон или вернётся обратно в варп.
Варп-оружие	Атаки существа игнорируют броню.

Ночное Зрение

Существа с этой чертой хорошо видят даже в абсолютной темноте, и никогда не получают штрафов за сражение в местах с тусклым освещением или в темноте.

Парящий

Существа с этой чертой имеют ограниченную способность летать, и могут подниматься на высоту не выше 2 метров. Эта Черта (как и Летающий) всегда записывается вместе с числом, означающим скорость. Подробнее о полетах смотрите в **Главе VII: Игровой Процесс**.

Бестелесный

Бестелесные существа неосязаемы, невесомы и способны проходить сквозь твердые объекты, такие как стены и оружие. Бестелесное существо получает бонус +30 к проверкам Маскировки, если прячется внутри чего-либо. Оно может автоматически проходить все необходимые проверки Тихого Движения.

Бестелесные существа иммунны к обычному оружию, оно просто проходит сквозь них, не нанося урона. Демоны, психические силы, создания варпа, другие существа с чертой «Бестелесный», а также оппоненты, вооружённые психосиловым оружием, наносят Бестелесным существам повреждения обычным образом. Обычно бестелесные существа не могут воздействовать на материальный план, и не могут ранить материальных оппонентов, если не сказано обратное. Бестелесные существа не могут проходить через некоторые устройства или барьеры, например, через стены, защищенные гексограматическими оберегами, или корабельные поля Геллера.

Страшный (значение)

Существо с этой чертой имеет пугающее обличие. Эта черта всегда сопровождается рейтингом (1-4), показывающим насколько ужасно это создание. Чем выше Рейтинг Страха, тем сложнее сохранить рассудок, столкнувшись с этим существом, что показано в следующей таблице.

Рейтинг страха	Описание	Штраф
1	Тревожащий	–0
2	Пугающий	–10
3	Ужасающий	–20
4	Чудовищный	–30

Когда персонаж сталкивается с существом с этой чертой, он должен пройти проверку Силы Воли, со штрафом, зависящим от значения этой черты. В случае успеха персонаж может действовать как обычно. В

случае неудачи он должен сделать бросок по **Таблице 10-4: Шок** на странице 338, прибавляя +10 за каждые 10 очков, на которые провалена Проверка Силы Воли. Результат этого броска может иметь различные эффекты, но обычно персонаж замирает в смятении. Подробнее об эффектах Страха и Безумия смотрите в **Главе X: Мастер Игры**.

Летающий

Существо с этой чертой может летать, например, при помощи широких кожистых крыльев, странных энергий варпа, или наполненных газом мешочков. Эта Черта всегда записывается вместе с числом, означающим скорость полета. Эта величина используется вместо бонуса ловкости при Действиях Передвижения. Подробнее о полетах смотрите в **Главе IX: Игровой Процесс**.

Потусторонний

Разуму существа с этой чертой неведомы бренность и шаткость человеческого сознания. Оно имеет иммунитет к Страху, Подавлению и Психическим Силам, направленным на затуманивание, контроль и обман его разума. Такое существо не получает Очков Безумия.

Машина

Существо с чертой Машина состоит из неорганических материалов и, как правило, гораздо прочнее, чем создания из плоти. Машины не дышат, иммунны к эффектам вакуума, сильному холоду и любым психическим эффектам, влияющим на сознание, а их Очки Брони учитываются против Урона огнём. Машины также устойчивы к ранениям, и имеют от 1 до 5 Очков Брони на каждом участке. Это значение записывается вместе с чертой.

Многорукий

У этого существа больше, чем одна пара рук. Это увеличивает его Выносливость на 10 и дает бонус +10 к проверкам Силы, связанным с передвижением, таким как Лазание и Плавание. Наконец, существо может использовать Действие Множественные Атаки, чтобы получить две атаки на своем Ходу.

Естественная Броня

У этого существа прочная шкура или экзоскелет, что обеспечивает ему некоторую защиту от атак. Эта черта всегда записывается вместе с числом, означающим Очки Брони, прибавляемые ко всем участкам.

Естественное Оружие

У этого существа есть острые когти, зубы, шипы или другое естественное оружие, с помощью которого оно может атаковать своих противников. Такое существо считается вооружённым, даже когда не держит оружия в руках. Его атаки наносят 1к10 Урона плюс Бонус Силы. Существо может атаковать при помощи своего Естественного Оружия используя НР, но не может Парировать им. Существо с этой чертой нельзя обезоружить, если только вы не отрубите его конечности! Естественное оружие всегда считается Примитивным.

Фазовый

Существо с этой чертой может сделать своё тело неосязаемым и, словно призрак, проходить сквозь твердые объекты и препятствия. Действие этой черты аналогично черте «Бестелесный», с той разницей, что существо может становиться материальным или неосязаемым за Полу-действие.

У фазовых существ есть и другие ограничения. Они не могут преодолевать психически заряженные барьеры, святые обереги и энергетические щиты, предназначенные для искажения пространства или манипуляций с Варпом, например, поля Геллера или пустотные щиты.

Четвероногий

Четвероногие существа передвигаются гораздо быстрее двуногих соперников. Чтобы рассчитать их скорость передвижения, удвойте их Бонус Ловкости. Эта черта относится к существам, у которых есть передние и задние лапы. Существа более чем с четырьмя лапами могут иметь эту Черту, но их множитель Бонуса Ловкости увеличивается на 1 за каждую дополнительную пару ног (для шести ног БЛ*3, для восьми – БЛ*4, и так далее).

Регенерация

Существа с этой чертой исцеляются очень быстро. Каждый Раунд, в начале своего Хода, существо должно пройти проверку Выносливости чтобы устранить 1 очко Урона. После смерти оно теряет эту черту.

Таблица 14-2: Размер

Размер	Модификатор	Скрытность	Базовая скорость
Крошечный	–30	+30	БЛ–3
Маленький	–20	+20	БЛ–2
Тощий	–10	+10	БЛ–1
Средний	0	0	БЛ
Массивный	+10	–10	БЛ+1
Огромный	+20	–20	БЛ+2
Колоссальный	+30	–30	БЛ+3

Размер

Группа черт: Крошечный, Маленький, Тощий, Массивный, Огромный, Колоссальный

Существа могут быть одного из семи размеров, обозначенных в следующей таблице. Размер влияет на скорость передвижения и на то, насколько легко или сложно попасть по существу в бою. (При расчете скорости передвижения сначала примените модификатор размера, а затем модификаторы других черт или талантов. Базовая скорость не может упасть ниже 1). Для сравнения, человек считается существом среднего размера.

Эхолокация

Существо с этой чертой воспринимает своё окружение посредством излучения высокочастотного шума, что позволяет ему обнаруживать местоположение любого твёрдого объекта в пределах 30 метров. Другие существа в пределах этой дальности могут уловить подозрительные звуки, если успешно пройдут **Сложную (-10) проверку Бдительности**.

Связь душ

Душа этого существа связана с некой высшей целью или сущностью в обмен на некоторую защиту. При получении этой черты следует определить природу связи. Например, многие имперские псайкеры, особенно астропаты, связанны с Императором, в то время как колдуны Хаоса могут быть связаны с одной из Губительных Сила. Связанный псайкер делает дополнительный бросок 1к10 всякий раз, когда должен бросать по **Таблице 6-3: Опасности Варпа** (стр. 181), и отбрасывает один из результатов, выбирая более приемлемый.

Перед тем, как душа персонажа станет связанной, он должен выбрать один из следующих эффектов: 1к10 очков Безумия, постоянная потеря зрения, постоянная потеря 1к10 в одной из Характеристик, или случайная мутация (только при связи души с Губительным Силам).

Вдобавок, связанный персонаж находится в вечном долгу перед сущностью, что, несомненно, влечет за собой различные обязанности и последствия.

Крепкий

Крепкое существо трудно сдвинуть с места, оно получает бонус +20 к проверкам на сопротивление захватам и таланту Нейтрализация.

Странная Физиология

У существа с этой чертой необычная, чуждая, или совершенно невероятная анатомия. Все попадания считаются попаданиями в Торс, и смерть наступает, как только Урон становится равен Ранам существа, или превышает их.

Порождение Кошмаров

Некоторые сущности варпа наделены настолько ужасающим могуществом, что волю, которая питает их тела в нашей реальности, практически невозможно сломить или подорвать. Подобные создания полностью иммунны к эффектам ядов, болезней, большинству опасностей окружающей среды, к Потере Крови, Оглушению, и ко всем Критическим эффектам, кроме тех, которые должны немедленно уничтожить их, либо же причинённых Психическими Силами, психосиловым оружием и святыми атаками. Вдобавок, этим существам не нужно дышать.

Токсичный

Существо с этой чертой ядовито. Цель, получившая повреждения от естественного оружия такого существа должна пройти проверку Выносливости. Как вариант, токсин может передаваться при контакте с кожей существа, или при вдыхании его смрада. В этом случае проверка Выносливости проходится сразу же при контакте с существом, или когда персонаж оказывается поблизости. Провал проверки Выносливости означает, что жертва отравлена. Обычный яд наносит 1к10 Урона, игнорирующего Очки Брони. Другие варианты, если они есть, включены в описание существа.

Черта: Имплантаты механикус

Вас признали достойным вместилищем для следующих имплантатов:

Электрографт

Маленький разъём, который соединён с вашей нервной системой. После должной тренировки он позволяет вам взаимодействовать с информационными портами машин и некоторыми типами информационных сетей. Электрографт может быть выполнен в различных вариантах: электротату, черепной шунт, палец-щуп или позвоночные разъёмы.

Электротату-индукторы

Металлические кожные имплантаты размером с ладонь, принимаемые непосвящёнными за татуировки. Электротату соединены с нервной системой и подпитываются биоэлектрическими эманациями плоти. С их помощью можно различными способами излучать или поглощать энергию. Электротату-индукторы могут быть любого цвета и находиться на любой части тела – хотя обычно их располагают на руках или механодендритах.

Респираторный блок

Этот имплантат, состоящий из трубок, проводов, вокс-решёток или иной аугметики заменяет нижнюю часть лица и шею. Он очищает вдыхаемый воздух, что даёт +20% бонус к сопротивлению находящимся в воздухе токсинам и газовому оружию. Респираторный блок также включает в себя вокс-синтезатор, способный передавать ваш голос различными способами. Внешний вид респираторного блока может разниться от простой решётки до сложной резной маски.

Кибермантия

Это - каркас из металла, проводов и импульсных передатчиков, привинченный к вашему позвоночнику и нижней части грудной клетки. В будущем, когда вы получите новые имплантаты, мантия будет выступать в качестве подкожного крепления. Некоторые слуги Омниссии часто называют кибермантию «Истинной Плотью». Чтобы узнать, как выглядит кибермантия, придётся заглянуть под красные робы техножреца, но ни один из них не позволит этого.

Катушка потентия

Внутри кибермантии покоится силовая установка, известная как катушка потентия. Это устройство способно накапливать энергию и излучать различные типы полей. Существует множество типов катушек, от маленькой группы кристаллов, до, встречающихся порой, громоздких электрических гальванаторов, снятых с двигателей тяжелой техники. Многие горбатые Адептус Механикус, винят в своём недуге примитивные катушки.

Черепная схема

Это ряд связанных между собой процессоров, имплантатов и схем, вживленных в кору головного мозга, которые усиливают ваши умственные способности. Многие элементы находятся в корпусах, привинченных к черепу, тогда как другие приютились непосредственно в мозгу. По мере того, как укрепляется ваша вера, всё больше и больше частей мозга, отвечающих за такие бесполезные вещи, как эмоции и интуиция, могут быть удалены, чтобы освободить место для дополнительных аугментаций. Черепные схемы, особенно довольно древние, зачастую выглядят очень грубо.

Нечеловеческая Характеристика

Одна или больше характеристик существа нечеловечески развиты. Каждый раз, при получении этой черты, выберите характеристику и удвойте её бонус. Например, существо с Силой 41 обычно имеет Бонус Силы 4. С этой чертой его Бонус Силы увеличивается до 8.

Эта черта может быть получена несколько раз. Каждый раз вы можете либо выбрать новую характеристику, либо ту, что выбирали прежде. Каждый раз, когда вы применяете эту черту к одной и той же характеристике, множитель Бонуса увеличивается на 1. Например, при первом выборе базовый бонус характеристики умножается на 2, при втором на 3, при третьем на 4. Обратите внимание, что эта черта не влияет на скорость передвижения. Скорость передвижения рассчитывается исходя из немодифицированного Бонуса Ловкости.

При Встречных проверках, в случае успеха, множитель бонуса прибавляется к степеням успеха.

Способности Эксплораторов в игровой механике

Хотя способности эксплораторов и представляют собой сложную смесь технологии, ритуалов и религии, иногда полезно знать, как перевести подобные чудесные силы в термины игровой механики.

Что касается игровых персонажей, способности эксплораторов объясняются очень просто. В **Rogue Trader** каждый персонаж с карьерой Эксплоратор начинает игру с чертой Имплантаты Механикус. Она отражает разнообразную аугментацию, вживлённую в персонажа. Расходуя Очки Опыта на приобретение некоторых талантов, персонаж учиться использовать эти имплантаты для получения различных эффектов, от зарядов биоэлектрической энергии до мощных магнитных полей.

Аугментации, описанные в черте Имплантаты Механикус, настолько тесно соединены с эксплоратора, что не считаются снаряжением. Они неотделимы от своей смертной оболочки. Эти имплантаты стали настолько неотъемлемой частью тела эксплоратора, что он не сможет (или не захочет) пережить их полного удаления. Жизнь без них – не жизнь вовсе. Во всех отношениях, Раны эксплоратора отражают как повреждения его мягких тканей, так и перечисленной в Черте аугментации. Когда эксплоратор залечивает свои ранения, считается, что он также ремонтирует все повреждения, нанесенные его машинерии.

В дополнение к этим «бесплатным» аугментациям, персонаж- эксплоратор может приобретать и другие кибернетические имплантаты, такие как аугер-массивы, механодендриты и бионические конечности. В отличие от аугментаций, предоставляемых чертой Имплантаты Механикус, эти улучшения считаются обычными кибернетическими имплантатами. Они могут быть повреждены, удалены, улучшены и быть целью атаки – подробная информация содержится в разделе **Бионические заменители конечностей и частей тела** на странице 163.

Как всегда, вопросы о повреждении или удалении имплантатов, а так же о том, как это повлияет на таланты эксплоратора решает Мастер Игры. Без сомнений, этот мудрый и достойный человек проявит здравомыслие и даст ответ, устраивающий всех.

Нечеловеческие Чувства

Существо может воспринимать своё окружение, при помощи чувств, отличных от зрения или слуха, используя особые органы, чувствительные волоски или другие пугающие черты, для того, чтобы знать, что происходит вокруг. Эта черта всегда записывается вместе с дальность, обычно равной 15м.

Нечеловеческая Скорость

Это существо передвигается с невероятной скоростью. Для определения скорости передвижения, удвойте его Бонус Ловкости (после применения модификаторов от других черт и факторов, особенно размера).

Варп-нестабильность

Большинство созданий варпа имеют очень хрупкую связь с реальностью, зачастую поддерживаемую только ужасом и кровопролитием, которая может быть разрушена, если их физической оболочке нанести ощутимый урон. Если существо с этой чертой получило Урон и не нанесло ни Урона, ни Очков Безумия другому существу до конца своего следующего Хода, оно должно пройти проверку Силы Воли. При провале существо получает 1, плюс 1 Урон за каждую степень провала. Если при этом нанесённый Урон станет равен или превысит Раны существа, оно возвращается в Варп.

Варп-оружие

У существ с этой чертой есть частично неосязаемое оружие, способное игнорировать такие объекты материального мира, как броня или укрытия. Естественное Оружие и атаки существа с этой чертой игнорируют физическую броню, кроме созданной из психоактивных материалов или обладающей свойством «святая». Психосиловые поля защищают от таких атак обычным образом.

Мутации

Одним из самых распространённых признаков пагубы в Империуме считается проявление мутаций. Эти едва заметные (или не такие уж и незаметные) изменения плоти с одной стороны могут быть результатом воздействия ядовитого загрязнения, чужеродной биосферы, генной инженерии, радиации и иных опасных факторов, а с другой – результатом воздействия Варпа, демонической одержимости, и прочих угроз вселенной. Уровень терпимости к мутантам меняется от планеты к планете. Небольшие или внешние изменения обычно приемлемы, но такие существа рассматриваются как недолюди или низшие существа, и на некоторых мирах они образуют угнетаемый и эксплуатируемый класс общества. Но по-настоящему ужасные мутанты, где бы их не находили, без промедления уничтожаются в очищающем пламени огнемёта.

Получение Мутаций

Персонажи, существа и им подобные получают мутации различными способами, но самой распространённой причиной является физическое проявление порчи. Наполненное Варпом окружение, химикаты, нелегальные препараты, или простая прихоть – все это может стать причиной мутации, и существует очень мало способов предотвратить ее, если она началась. Мутации функционируют как черты, соответственно персонажи не могут покупать их за Очки Опыта.

Мутации

Когда происходит мутация, сделайте бросок по **Таблице 14-3: Мутации**, чтобы определить результат. Всегда перебрасывайте повторяющиеся результаты.

Мутации мутантов

В генетическом коде навигаторов закреплены вполне конкретные мутации, так что при получении Навигатором любых мутаций бросок совершается исключительно по таблице 7-2. Обычная таблица не используется.

Таблица 14-3: Мутации

Бросок	Мутация
01–05	**Гротеск**: Мутант либо сильно изуродован, либо обезображен, либо похож на зверя, что заклеймляет его, как проклятого и нечистого. Мутант получает штраф -20 к проверкам Общительности при взаимодействии с «нормальными», но получает бонус +10 к проверкам Запугивания.
06–10	**Крепкая шкура**: Мутант получает черту «Естественная Броня (2)», благодаря плотной коже и толстой рубцовой ткани.
11–15	**Деформированный**: Позвоночник и конечности мутанта ужасно искривлены. Мутант более не может бегать, а его Ловкость снижается на 2к10.
16–20	**Не чувствующий боли**: Мутанта мало волнуют ранения и травмы. Он получает +5 Ран и талант «Железная челюсть».
21–25	**Зверюга**: Мутант получает физическую мощь благодаря огромному размеру и крепким мышцам. Прибавьте по +10 к его Силе и Выносливости.
26–30	**Ночной**: Мутант получает острое зрение, что позволяет ему хорошо видеть при недостаточном освещении. Он получает черту «Ночное Зрение» и штраф -10 ко всем проверкам при ярком свете, если глаза и кожа мутанта не защищены.
31–35	**Умственно регрессировавший**: Мутант умственно регрессировал. Бросьте по 1к10 отдельно для каждой из следующих характеристик: Интеллект, Восприятие, Сила Воли и Общительность. При результате броска 1-5 эта характеристика снижается на 1к10, при результате 6-7 характеристика уменьшается вдвое, при результате 8-9 ничего не происходит, при результате 10 характеристика уменьшается до 5. Помимо этого мутант получает 1к10 очков Безумия.
36–40	**Уродливые руки**: Кисти мутанта срастаются в плоские придатки. Снизьте его Навык Рукопашной и Навык Стрельбы на 10. Помимо этого мутант получает штраф -20 ко всем проверкам, требующим точных физических манипуляций.
41–45	**Токсичная кровь**: Кровеносная система мутанта насыщена токсичными веществами и ядовитыми химикатами. Он получает бонус +20 к проверкам Выносливости на сопротивление ядам, но его Выносливость и Интеллект снижаются на 1к10. Если кровь мутанта вступает в контакт с живым существом, оно должно пройти **Сложную (-10) проверку Выносливости** или получить 1к10 урона, игнорирующего Броню и Выносливость.
46–50	**Массивный**: Рост и масса тела мутанта увеличиваются. Он получает черту «Размер (Массивный)», его Сила увеличивается на 10, и он получает +5 Ран.
51–55	**Вирдлинг**: У мутанта есть Младшие Психические Силы, которые он до сих пор умудряется скрывать. Мутант получает талант «Пси-Рейтинг 2». Если он уже обладает этим Талантом, то получает следующее доступное ему значение этого Таланта. Мутант получает 2 Психические Техники по своему выбору из Дисциплины по своему выбору. Мутант может выбрать только те Психические Техники, для которых выполняются минимальные условия. Обе Техники должны принадлежать к одной Дисциплине, и не дают Базовой Техники Дисциплины.
56–59	**Отвратительное уродство**: Прикосновения Варпа наградило мутанта ужасающим уродством, которое не должно существовать в рациональной вселенной. Эта черта может принимать бесчисленное множество форм. Извивающиеся щупальца вместо рук, блестящая плоть, лишённая кожи, искажённые черты лица, или тысячи бдительных глаз, усеявших тело - это лишь малая часть вариантов. Мутант получает черту «Страх (1)».
60–63	**Отклонение**: Мутант становится причудливым гибридом человека и животного (или рептилии, насекомого и т.д). Сила и Ловкость мутанта увеличиваются на 10, Интеллект снижается на 1к10, Общительность снижается на 10.
64–67	**Разлагающийся разум**: Разум мутанта затронут Варпом, и он утрачивает человечность. Снизьте значения его характеристик Интеллекта и Общительности на 1к10 каждое. Помимо этого бросьте 1к10. При результате броска 1-3 он получает талант «Неистовство», при результате 4-7 получает талант «Бесстрашный», при результате 8-0 получает черту «Потусторонний».
68–71	**Изуродованное Тело**: Варп полностью перекроил тело мутанта. Сделайте 1к5 бросков по этой таблице. Такие мутации, независимо от их природы, явно указывают на прикосновение Хаоса.
71–74	**Когтистый/Клыкастый**: Мутант получает острые, как бритва, когти, клыкастую пасть, шипы или любой другой вид Естественного Оружия. Он получает черту «Естественное Оружие» (Тип урона либо У, либо Р).
75–78	**Некрофаг**: Мутант получает +10 к Выносливости и черту «Регенерация», но вынужден обильно питаться сырым мясом, чтобы не страдать от голода.
79–81	**Испорченная Плоть**: В теле мутанта произошли кощунственные трансформации. Место внутренних органов заняли корчащиеся твари, а кровь превратилась в мерзкий ихор, полный личинок. Когда мутант получает Критический Урон, он получает черту «Страх (2)» на этот раунд.
82–85	**Ядовитый**: Естественные атаки мутанта ядовиты. Он получает черту «Токсичный».
86–89	**Ужасная сила**: Мутант получает черту «Нечеловеческая Сила».
90–91	**Множественные Конечности**: Мутант отрастил дополнительные функционирующие конечности, например руки, щупальца, или гибкий хвост (возможно, хвосты). Он получает таланты «Амбидекстр» и «Парное Оружие», а также бонус +10 к проверкам Лазания и к захватам.
92–93	**Червь**: Нижние конечности мутанта срослись вместе и превратились в хвост, как у змеи или червя. Мутант получает +5 дополнительных Ран и черту «Ползающий».
94	**Кошмарный**: Внешность мутанта столь искажена и ужасна, что может обращать врагов в бегство. Он получает черту «Страх (3)».
95	**Тягучий**: Мутант получает тошнотворно неестественную гибкость, позволяющую ему растягивать и сжимать своё тело. Увеличьте его Ловкость на 10. Он получает бонус +20 к проверкам Лазания и к захватам. Помимо этого мутант может пролезть в щель меньше своих обычных размеров.
96	**Крылатый**: Тело мутанта исказилось, чтобы дать место паре кожистых крыльев или чему-то подобному. Он получает черту «Летающий (БЛ*2)».
97	**Тучный**: Громадное и раздутое тело мутанта дает ему +5 Ран и черту «Нечеловеческая Выносливость». Мутант более не может бегать.
98	**Родство с тенью**: Мутант имеет очень слабую связь с материальной вселенной. Опустошенный и исхудалый, он, при желании, может легко ускользнуть в Варп. Мутант получает черту «Фазовый», его Сила и Выносливость снижаются на 10.
99	**Едкая Желчь**: Вместо обычной атаки в рукопашном бою мутант может срыгнуть жгучую желчь, плотоядных личинок или другую устрашающую субстанцию. Чтобы проделать это, мутант должен пройти проверку Навыка Стрельбы. Такая атака занимает Полное Действие. От неё можно уклониться, но нельзя парировать. Такая атака наносит 1к10+2 Р (или Э) Разрывного Урона.
0	**Исчадие Ада**: Мутант, пропитанный энергиями Варпа, в целом становится демоном, и получает черты «Демонический», «Страх (2)» и «Потусторонний».

Союзники, враги и антагонисты

"Ты говоришь, тебе нужна ДеКоль? Вообще-то, я знаю троих с таким именем. Первая – грабитель, вторая – писец, третья, ну она... Я даже не буду говорить об этом... Если, конечно, у тебя не завалялось больше тронов, чем кажется на первый взгляд. Ну так, дружище, какая из них тебе нужна?"

– Старый Ктун, посредник, Порт-Странствие

Этот раздел содержит полезную подборку представителей человечества, с которыми Исследователи могут столкнуться в пространстве Коронус. Будут ли они врагами, союзниками, партнёрами или соперниками – зависит только от постоянно меняющихся обстоятельств.

Представители человечества

В то время как отдельные записи в этом разделе описывают важных, опасных, или иначе интересных НИП, с которыми могут столкнуться Исследователи, следующий блок содержит серию грубых шаблонов для создания простых представителей человечества, закаленных жизнью в пространства Коронус.

Человечество распространилось среди звезд подобно чуме. Многие рождаются и умирают в трудах и заботах, не познав ничего иного, в то время как другие оказываются порабощенными лабиринтом бюрократии Империума, и тратят годы, бездумно переписывая истлевшие документы, так и не поняв в них ни единого слова. Жизнь за пределами Империума куда более нестабильна и опасна. Колонисты влачат тяжёлое существование на грани голода, а со всех сторон им угрожают странные существа, неистовые ксеносы, и доносится смех жаждущих богов.

Колонист

Колонист								
НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
25	20	30	30	30	25	25	25	30

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 9
Умения: Бдительность (Вос), Общие Знания (Империум) (Инт), Вождение (выберите одно) (Лов), Знание Языка (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (выберите одно) (Инт).
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (СБ), Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное).
Снаряжение: Одежда низкого качества, безделушка или религиозный предмет.

Далее предложены примеры различных незначительных НИП. Используйте для них профиль Колониста с указанными дополнениями.

Адепт

Их пальцы перепачканы чернилами, а сами они склонились над столами, усеянными бумагами. Адептов и писцов можно найти в каждом закоулке Империума и за его пределами, где они сводят данные в таблицы и бездумно записывают последние мгновения жизней, словно это дневные нормы осадков.
Характеристики: Интеллект 30.
Умения: Общие Знания (Империум) (Инт) +10, Грамотность (Инт) +10, Знание Языка (Высокий Готик) (Инт).
Снаряжение: перо для письма, пузырёк чернил, пергамент, дата-планшет.

Свежеватель

Многие пограничные миры зависят от своевременной поставки свежего мяса, либо полученного с местных пастбищ, либо добытого на диких мирах и доставленного ржаво-красными фуражирскими кораблями. Этими поставками занимаются свежеватели. Многие из них – дикари или скитальцы, и никто из них не обладает безупречной репутацией.
Характеристики: НР 35, НС 30, Восприятие 35
Умения: Навигация (Планетарная) (Инт), Выживание (Инт), Выслеживание (Инт), Животноводство (Инт).
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (Примитивное), Выучка с Рукопашным Оружием (Цепное, Примитивное).
Броня: Кожаные или шкурные доспехи (Всё 2, Примитивное).
Снаряжение: Нож (1к5+3 Р, Примитивное), а также цепной топор (1к10+7 Р, Разрывное) или арбалет (30м; О/–/–; 1к10 Р; Проб. 0; Обойма 1; 2 Полных; Примитивное) и 12 болтов.

Артист

Учитывая жизненные тяготы и невзгоды, нет ничего удивительного в том, что люди иногда хотят отвлечься. На большинстве людских миров развлечения имеют тенденцию к простоте, прямоте и эмоциональности.
Характеристики: Общительность 35
Умения: Кутёж (Вын.), Обаяние (Общ.), Обман (Общ.) а также Акробатика (Лов), Азартные Игры (Инт), или Исполнитель (Общ.).
Снаряжение: Любые инструменты ремесла, нелепые или диковинные одежды, финтифлюшки, колода карт или музыкальный инструмент.

Наёмник

Наёмники, обладающие средними навыками, служат расходным материалом по всему пространству Коронус. Некоторые образуют костяк сил планетарной обороны, многие служат в личной страже знати и торговцев. Их можно встретить в многочисленных наёмничьих группах и криминальных бандах, или даже среди силовиков, поддерживающих то, что именуется «законом и порядком» на мирах-колониях.
Характеристики: НС 35, Раны 12
Умения: Карабканье (Сила), Запугивание (Сила).
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (Универсальный), Выучка с Пистолетами (Универсальный).
Броня: Лёгкий флак-плащ (Руки 2, Торс 2, Ноги 2).

Снаряжение: Лазган (30м; О/3/–; 1к10+3 Э; Проб. 0; Обойма 60; Полное; Надёжное) или помповый дробовик (30м; О/–/–; 1к10+4 У; Проб. 0; Обойма 8; 2 Полных; Разлёт), Автостаб (30м; О/3/–; 1к10+3 У; Проб. 0; Обойма 9; Полное), две обоймы к каждому оружию, нож, дубинка, ручной вокс.

Отброс

Фронтир, мягкое подбрюшье Империума, изобилует всевозможными грабителями, бандитами, наркоторговцами, вырожденцами и прочим сбродом. Такие отбросы предпочитают охотиться на слабых, и большинство из них живёт насилием над теми, опустился еще сильнее, чем они сами. Однако многие отбросы охотно рискнут потягаться и с более опасными целями, если это сулит высокую прибыль.
Характеристики: НР 30, Восприятие 30
Умения: Кутёж (Вын.), Химпользование (Инт), Обман (Общ.), Азартные Игры (Инт) Тихое Движение (Лов).
Таланты: Искушённый, Выучка с Пистолетами (Универсальный).
Снаряжение: Стаб-револьвер (30м; О/–/–; 1к10+3 У; Проб. 0; Обойма 6; 2 Полных; Надёжное), запасная перезарядка, нож (1к5+3 Р, Примитивное), 1к5 доз различных препаратов, краденные товары.

Пустотоплаватель

Команда любого крупного космического корабля состоит из сотен, а порой и тысяч человек. Большая часть команды выполняет опасную и тяжёлую работу. Средняя продолжительность жизни на корабле невысока, а медленная смерть от радиации или компрессионная болезнь – обычное явление. Однако без крови и пота этих людей путешествия между звёздами были бы невозможны.
Характеристики: Сила 38, Выносливость 38
Умения: Знание Языка (Жаргон Пустотников) (Инт), Техпользование (Инт).
Броня: Тяжёлый рабочий комбинезон (Всё 2).
Снаряжение: Противогаз или скафандр.

Капитан – свободный торговец

Бесчисленные миры Империума соединены огромным хитросплетением торговых связей, поскольку многие планеты не способны выжить без импорта еды, технологий или рабочей силы. Для этих целей существует торговый флот, который занимается транспортировкой товаров и десятины от одной системы к другой, перевозя огромные объёмы различных грузов по всему космосу. Обычно свободные торговцы входят в состав коммерческих флотов и отправляются туда, куда решат их главы, но некоторые небольшие операторы предпочитают действовать независимо от конгломерата, есть и такие, кто достаточно отважен (или отчаян), чтобы отправиться в пограничные области на самой окраине Империума в поисках большой прибыли. Хотя обычно их путешествия проходят спокойно, они знают, что в любой момент может выйти так, что вся их команда погибнет в битве, к тому же варп-переходы никогда не бывают безопасными.

Капитан – свободный торговец								
НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
29	35	31	35	32	36	32	37	33

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 12
Умения: Бдительность (Инт), Бартер (Общ.) +10, Обычные Знания (Империум, Торговля) (Инт), Навигация (Звёздная) (Инт), Знание Языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт), Ремесло (Торговец, Пустотоплаватель) (Инт) +10.
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (Лазерное, СБ), Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное, Универсальный), Связи (Пустотники), Выучка с Пистолетами (Универсальный).
Снаряжение: Укреплённая униформа (Руки 1, Торс 2, Ноги 1).
Оружие: Хеллпистолет (пистолет; 30м; О/2/–; 1к10+4 Э; Проб. 7; Обойма 20; 2 Полных).
Снаряжение: одна обойма для хеллпистолета, личный вокс, печать капитана или торговый патент, инфопланшет, главный корабельный ключ безопасности.

Мутант – изгой

Мутации – неотъемлемая часть человеческого существования в 41м тысячелетии. На многих мирах, особенно тех, что были изолированы в течение веков, или даже тысячелетий, человеческий генофонд безвозвратно испорчен длительным воздействием загрязнения и чужой биосферы, или, что хуже всего, изменен искажающими реальность эффектами варпа. В результате все больше и больше людей рождается с очевидными и, зачастую, ужасными мутациями, чаще всего выражающимися в явных физических уродствах и умственных отклонениях. В Империуме систематически и безжалостно очищают тех, кто подвергся самым ужасным мутациям. Но за пределами Империума отношение к ним может сильно разниться, от эксплуатации до полного доминирования мутантов на планетах, полностью заражённых Хаосом. На некоторых мирах, где люди погрязли в суевериях и страхе, фанатично интерпретируют Имперское Кредо, или не обладают терпимостью, человек с малейшим признаками физического уродства, скорее всего, закончит жизнь на костре. На многих индустриальных мирах мутации воспринимаются как неприятный, но неизбежный факт, и

караются смертью лишь в исключительных случаях. Там популяции мутантов могут выступать в качестве сильно угнетаемой легкозаменимой рабочей силы.

Существуют различные виды мутантов, но чаще всего встречается физическая дегенерация и некоторые отклонения от норм человеческого вида. В пространстве Коронус такие выродки (их еще называют недолюдьми, низшими или твистами) обычно становятся рабами либо изгоями в людских поселениях, но на мирах, затронутых Варпом, они живут в отвратительной роскоши.

Мутант – изгой

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
28	22	35	35	22	18	25	18	15

Движение: 2/4/6/12 **Раны**: 12
Умения: Карабканье (Сила), Запугивание (Сила), Выживание (Инт), Ремесло (чернорабочий или мусорщик) (Инт).
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (Примитивное), Неистовство, Искушённый, Сопротивление (Яды).
Черты: Мутация (сделайте один бросок по таблице 14-2: Мутации, перебросьте все результаты выше 50).
Оружие: импровизированная дубинка (1к10+1 У; Примитивное).
Снаряжение: Тряпки, лохмотья и различный мусор.

Омерзительный мутант

Эти потерянные и проклятые души намного хуже, чем простые отбросы-недолюди. Они приняли безумие и благосклонность Тёмных Богов, а их тела несут тлетворные стигматы Хаоса. Чтобы отобразить их используйте профиль Мутанта-изгоя, изменённый следующим образом.
Характеристики: НР 35, Сила 45, Раны 22
Черты: Мутация (сделайте 1к5 бросков по таблице 14-2: Мутации, перебросьте все дубли).
Снаряжение: боевой молот (1к10+6 У; Примитивное) или двуручное оружие (2к10+4 У; Примитивное, Несбалансированное).

Офицер флота

Офицерский Корпус Имперского Флота, военная аристократия звёзд, объединяющая Империум, является организацией с тысячелетними традициями службы, воинственности и самопожертвования, по утверждениям не имеющая себе равных. Имперский Флот служит той силой, которая связывает Империум воедино, ведь без возможности варп-путешествий огромные армии человечества окажутся разобщёнными, ослабленными и будут стремительно растерзаны врагами. Подобно тому, как Флот объединяет Империум, его офицеры объединяют и контролируют сам Флот. Гордые, воинственные, и уважаемые офицеры часто происходят из семей, которые служат флоту в течение многих столетий.

Офицер флота

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	32	30	30	35	35	30	38	31

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 12
Умения: Бдительность (Вос.), Карабканье (Сила), Командование (Общ.) +10, Обычные Знания (Империум, Пустота, Имперский Флот, Война) (Инт), Навигация (Звёздная) (Инт), Знание Языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт).
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (Лазерное, СБ), Стальные Нервы, Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное, Универсальный), Связи (Имперский Флот), Выучка с Пистолетами (Универсальный).
Броня: Укреплённая фла-униформа (Руки 3, Торс 3, Ноги 3).
Оружие: Флотский пистолет (20м; О/3/–; 1к10+4 У; Проб. 0; Обойма 6; Полное; Разрывное), мономеч (1к10+3 Р; Проб. 2) или офицерская сабля (1к10+3 Р; Шокирующее).
Снаряжение: две обоймы для флотского пистолета, личный вокс, офицерская печать, противогаз.

Присягнувший телохранитель

Разработка месторождений Пространства привела к тому, что многие накопили крупные состояния. Богатства, в свою очередь, стали причиной интриг и мести. И то и другое в равной мере опасно там, где закон почти не отличается от права сильного, а пустота космоса поглощает мертвецов без следа. В таком месте до любого, независимо от славы и власти, может дотянуться рука наемного убийцы, а надёжная личная защита имеет первостепенное значение. В то время как грубая сила и наёмники сомнительного происхождения стоят десяток за трон, опытные профессионалы, или Присягнувшие, как таких называют на жаргоне Пространства, совсем другие люди. В зависимости от контракта, роль тех, кто предлагает свои услуги в качестве подобных телохранителей, варьируется от простого сопровождения, готового при необходимости отдать жизнь за нанимателя, до выполнения функций личных агентов, «решающих вопросы» с теми, кто обидел их хозяев. Авторитетные телохранители могут стать весьма богатым и уважаемым, разумеется, если выживут, а некоторые даже создают семейные контракты, которые длятся до тех пор, пока живы потомки нанимателя. Отдельные Присягнувшие специализируются на опасных районах, где обеспечивают защиту используя свои знания местности.

Присягнувший телохранитель

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
42	35	35	40	35	35	38	35	28

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 18
Умения: Бдительность (Вос.) +10, Обычные Знания (Империум, Преступный Мир) (Инт), Уклонение (Лов) +10, Вождение (Наземные Машины) (Лов), Розыск (Инт), Запугивание (Сила) +10, Внимательность (Вос.) +10, Взлом (Лов) +10, Слежка (Лов) +10, Тихое Движение (Лов).
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (Лазерное, СБ, Болтерное), Разрывной Выстрел, Разрывной Выстрел, Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное, Универсальный), Стальные Нервы, Выучка с Пистолетами

(Универсальный), Выхватить Оружие.
Броня: Флак броня с панцирными пластинами (Руки 4, Торс 6, Голова 4, Ноги 4).
Оружие: автопистолет с бронебойными патронами и лазерным прицелом (30м; О/–/6; 1к10+2 У; Проб. 3, Обойма 18; Полное), компактный лазерный пистолет (15м; О/–/–; 1к10+1 Э; Проб. 0, Обойма 15; Полное; Надёжное), шоковая перчатка (1к10+3 У; Шокирующее).
Снаряжение: Соответствующая окружению одежда, микро-наушник, две обоймы бронебойных патронов к автопистолету, одна ослепляющая граната, фильтры-затычки, глушитель, фото-линзы.

Отступник

Многие бегут из Империума и становятся отступниками, и для этого существует множество причин. Неудавшиеся революционеры, беженцы, дезертиры из Астра Милитариум, преступники, еретики, все они направляются в Пространство в надежде на свободу от преследования, и возможность делать то, что они пожелают. Многие пытаются основать свои общества на неизвестных и неисследованных мирах, или скрываются на краю более обустроенных колоний, но не меньшее число отступников становится налетчиками или пиратами, чтобы выжить. Многие пираты и налетчики из числа людей не поклоняются Хаосу и не состоят в союзе с чужаками, являясь, по сути, обычными преступниками, которые хватают всё, что плохо лежит, и погрязают в неумолимой череде грабежей и разбоев ради поддержания своего существования за пределами закона. Однако есть и более тёмные сущности, те, кто отвернулся от света и пал жертвой самых ужасных желаний и амбиций. Именно они и являются самыми страшными отступниками, которых в равной мере ненавидят колонисты, представители Империума, вольные торговцы и даже их собратья-преступники.

Отступник

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
38	28	35	40	30	25	33	35	22

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 12
Умения: Бдительность (Вос.), Общие Знания (Пространство, Империум) (Инт), Химпользование (Инт), Запугивание (Сила) +10, Знание Языка (Низкий Готик) (Инт), а также Обман (Общ.) и Техпользование (Инт) или Запретные Знания (выберите одно) (Инт) и Тайный Язык (сообразно обстоятельствам) (Инт).
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (СБ), Искушённый, Выучка с Рукопашным Оружием (Цепное, Примитивное, Метательное), Выучка с Пистолетами (Лазерное, СБ), Связи (Преступники или Ренегаты).
Броня: Многослойная броня (Руки 2, Торс 3, Ноги 3).
Оружие: Нож (1к5+3 Р; Примитивное), ручная пушка (30м; О/–/–; 1к10+4; Проб. 2; Обойма 5; 2 Полных), а также меч (1к10+3 Р; Сбалансированное, Примитивное) или цепной меч (1к10+5 Р; Сбалансированное, Разрывное), автопистолет (30м; О/–/6; 1к10+2 У; Проб. 0; Обойма 18; Полное), автоган (90м; О/3/10; 1к10+4 У; Проб. 0; Обойма 30; 2 Полных), или помповый дробовик (30м; О/–/–; 1к10 +4; Проб. 0; Обойма 8; 2 Полных; Разлёт).
Снаряжение: Изорванная и разнородная одежда, обойма для оружия, ручной вокс и респиратор, или жуткие трофеи, человеческое мясо и скальпы. Пустотные пираты часто имеют бронированный скафандр.

Капитан космических пиратов

Тот, кто ведет за собой команду пиратов за пределами Империума, должен быть храбрым и умелым, хитрым и безжалостным. Чтобы капитан мог управлять командой, состоящей из отступников и убийц, они должны уважать его, или бояться. Капитан может быть жесток как вакуум, или действовать подобно благородному вольному торговцу – всё зависит характера и команды, но он обязан быть успешным, иначе ему угрожает бунт. Успешный капитан пиратов – это не просто лидер кучки головорезов. Он – опытный командир с обширной разведывательной сетью, который обладает знанием тёмных секретов, добытым во время путешествий, и имеет связи по обе стороны закона.

Капитан космических пиратов

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
44	38	34	42	34	34	38	42	36

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 15
Умения: Бдительность (Вос.), Обаяние (Общ.), Бартер (Общ.), Командование (Общ.) +10, Обычные Знания (Империум, Торговля, Преступный Мир) (Инт), Обман (Общ.), Запугивание (Сила), Допрос (Общ.) +10, Розыск (Общ.), Навигация (Звёздная) (Инт) +10, Пилотирование (Космические Корабли) (Лов), Техпользование (Инт), Знание Языка (Жаргон Пустотников) (Инт).
Таланты: Дух Власти, Выучка с Ручным Оружием (Универсальный), Декаданс, Выучка с

Экзотическим Оружием (одно любое), Искушённый, Чуткий Сон, Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное, Универсальный), Паранойя, Выучка с Пистолетами (Универсальный), Сопротивление (Страх), Связи (Преступники или Ренегаты), Быстрая Атака.
Броня: Лёгкий панцирь (Руки 4, Торс 5, Ноги 4).
Оружие: Болт-пистолет (30м; О/2/–; 1к10+5 В; Проб. 4; Обойма 8; Полное; Разрывное), ручная пушка (30м; О/–/–; 1к10+4 У; Проб. 2; Обойма 5; 2 Полных), цепной меч (1к10+5 Р; Сбалансированное, Разрывное), экзотический пистолет (один любой).
Снаряжение: Пёстрая униформа, бионический глаз, две обоймы для болт-пистолета, четыре обоймы для ручной пушки, одна обойма для экзотического оружия, сомнительные карты. Возможны многочисленные кибер-имплантаты.

Ведьма Варпа

Среди Пустоторождённых есть псайкеры, которые при пробуждении психических сил сбежали от властей Империума, или были рождены вне их досягаемости. Те, кому удалось пережить это тёмное преображение, встречаются редко, и большинство из них не в своем уме, но не менее они очень востребованных в определенных кругах. Дело в том, что такие Ведьмы Варпа обладают, среди прочих псайкерских даров, способностью грубо ориентироваться в Варпе и шептать через незримые ветра, однако эти их способности никогда не сравнятся с мастерством и знаниями настоящих навигаторов или астропатов. Отступники и корсары, заключившие дьявольскую сделку с ведьмами Варпа, могут внезапно обнаружить, что цена, взимаемая этими непостоянными злобными псайкерами, намного больше, чем кажется. Зачастую ведьмы ориентируются в Варпе не благодаря собственным способностям, а с помощью демонов, незримо сидящих на их плечах.

Ведьма Варпа

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
28	28	30	40	36	28	37	45	23

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 13
Умения: Бдительность (Вос.), Шифры (Оккультизм) (Инт), Общие Знания (Империум, Пространство Коронус) (Инт), Командование (Общ.), Обман (Общ.) +10, Запретные Знания (Культы, Демонология, Варп) (Инт) +10, Запугивание (Сила) +10, Воззвание (СВ) +10, Психонаука (Вос.), Тайный Язык (Культы) (Инт), Знание Языка (Низкий Готик) (Инт), Ремесло (Провидец) (Инт).
Таланты: Тёмная Душа, Бесстрашие, Искушённый, Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное), Связи (Ренегаты), Выучка с Пистолетами (СБ), Пси Рейтинг 6, Сопротивление (Психические Техники).
Черты: Тёмный Пакт†, одна мутация из таблицы 14-3.
†**Тёмный Пакт**: В дополнение к псайкерским способностям, Ведьма Варпа может вызывать демонов и нечистых духов для навигации в варпе и исполнения своих приказов; такие ритуалы весьма сложны и опасны, а потому не могут совершаться в бою.
Дисциплины: Телепатия, Телекинез.
Психические техники: Ближняя Телепатия, Зондирование Разума, Ужаснуть, Запутать, Повелитель Зверей, Принудить.
Броня: Укреплённый скафандр (Руки 2, Торс 3, Ноги 2).
Оружие: Нож для жертвоприношений (1к5+4 Р; Примитивное), автостаб (30м; О/3/–; 1к10+3 У; Проб. 0; Обойма 9; Полное).
Снаряжение: Лохмотья, амулеты и фетиши, неисправный укреплённый скафандр, противогаз.

Сервиторы

Сервиторы представляют собой сплав плоти и механизмов, созданный из искусственно выращенной органики, свежесобранных трупов или людей с промытыми мозгами. На просторах Империума миллионы таких киборгов, без отдыха и вопросов выполняют монотонную работу. Говорят, что технология создания сервиторов появилась задолго до основания Империума, и с тех пор является прерогативой Адептус Механикус. Существует несметное множество вариантов сервиторов: от произведений искусства в стиле барокко для нужд тех, кто обладает богатством и могуществом, до грубых и уродливых рабочих агрегатов, трудящихся в самых ужасных промышленных зонах, или воинственных монстров их железа, выступающих в роли почти бездумного живого оружия. Чаще всего сервиторов используют для выполнения повседневных задач. Они прислуживают дворянам, выполняют повседневное техобслуживание, занимаются погрузочными работами, сортируют бесконечные документы или неусыпно охраняют заданные объекты.

Боевой сервитор (Модели «Харон»)

Харон – лёгкий гуманоидный боевой сервитор, часто встречающийся на кораблях Имперского Флота и множестве других судов, где он используется в качестве ударной силы и для обороны при абордаже. Обычно в

пространстве Коронус встречаются очень старые экземпляры, чьи неорганические компоненты многократно меняли носителей, погибших в бою. Считается, что из-за этого духи машины Харонов ненадёжны, и иногда не различают своих и чужих во время боя. Поэтому некоторые капитаны неохотно используют этих сервиторов, и используют их только в крайних случаях.

Боевой сервитор (Модели «Харон»)

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
30	30	(8) 40	(8) 40	20	20	30	40	—

Движение: 2/4/8/12 **Раны**: 15
Умения: Бдительность (Вос.)
Таланты: Парное Оружие, плюс один талант Выучка с Оружием по необходимости.
Черты: Автостабилизация, Ночное Зрение, Летающий (2) (Только при необходимости), Машина (6), Естественное Оружие (серво-кулак), Крепкий, Нечеловеческая Сила (×2), Нечеловеческая Выносливость (×2).
Броня (Машина): Все 6.
Оружие: серво-кулак (1к5+8; Примитивное), а также цепной топор (1к10+12 Р; Разрывное) или шоковая перчатка (1к10+8 У; Шокирующее), кроме того огнемёт (20м; О/–/–; 1к10+4 Э; Проб. 2; Обойма 12; 3 Полных; Зажигательное), автоган (90м; О/3/10; 1к10+3 У; Проб. 0; Обойма 30; 2 Полных), хеллган (110м; О/3/–; 1к10+4 Э; Проб. 7; Обойма 40; 2 Полных), тяжёлый болтер (120м; –/–/10; 2к10+2 В; Проб. 5; Обойма 60; Полное; Разрывное), плазменная пушка (120м; О/–/–; 2к10+10 Э; Проб. 8; Обойма 16; 5 Полных; Взрыв (1), Перегрев, Ненадёжное) или мультимельта (90м; О/–/–; 4к10+5 Э; Проб. 13; Обойма 10; 2 Полных; Взрыв (1)).
Снаряжение: Встроенный вокс-приёмник, боезапас (эквивалентный четырём обоймам для каждого оружия), лазерный прицел для основного стрелкового оружия, системы запечатаны от пустоты, встроенные магнитные ботинки.

Ловчий ястреб (Модели «Фалакс»)

Ловчие ястребы – это самый необычный вид сервиторов. Они представляет собой кибернетически модифицированных крупных летающих существ, и предназначены для охоты на людей и животных. Ловчие ястребы покрыты бронёй, оснащены усиленными сенсорными системами и гравитационными компенсаторами. Известно, что магосы Туле предпочитают использовать эти устройства для разведки, и сбора агрессивных «образцов». Не секрет, что иногда они продают ловчих ястребов вольным торговцам и знати с окраин в обмен на поддержку и содействие.

Ловчий ястреб (Модели «Фалакс»)

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	—	35	35	48	18	40	30	—

Движение: 2/4/6/12 **Раны**: 8
Умения: Бдительность (Вос.) +10, Уклонение (Лов).
Таланты: Бесстрашие, Быстрая Атака.
Черты: Ночное Зрение, Летающий 20, Машина (4), Размер (Тощий).
Броня (Машина): Все 4.
Оружие: Ударно-импульсные когти (1к10+3 Э, Шокирующее).
Снаряжение: Встроенный вокс и когитатор, ауспекс. Встроенные устройства позволяют поднять оглушённую жертву как если бы у ястреба была Нечеловеческая Сила (х2), хотя его скорость передвижения значительно сократится.

Рабочий сервитор

Рабочий сервитор

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
15	15	50	40	15	10	20	30	05

Движение: 1/2/3/6 **Раны**: 10
Умения: Ремесло (одно любое) +10.
Таланты: Нет.
Черты: Машина 4, Естественное Оружие (Кулак).
Броня (Машина): Все 4.
Оружие: Кулак (1к10+5 У; Примитивное).
Снаряжение: Встроенная микро-бусина.

Сервочереп

Сервочерепа изготавливаются из людских черепов (чаще всего из черепов любимых слуг или техножрецов низкого ранга), которые оснащаются рудиментарным искусственным интеллектом, вспомогательными системами и антигравитационными двигателями. Небольшие размеры и высокая маневренность позволяет сервочерепам проникать в труднодоступные места. Они способны работать в опасных зонах не подвергая риску операторов, и могут действовать как дополнительные «глаза и уши» своих хозяев.

Сервочереп

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
15	15	10	20	30	15	35	20	—

Движение: — (см. ниже) **Раны**: 4
Умения: Бдительность (Вос.) +10, Маскировка (Лов) +10, Уклонение (Лов), Тихое Движение (Лов) +10, ещё одно умение в зависимости от функции (Инт.) +20.
Таланты: Бесстрашие.
Черты: Ночное Зрение, Летающий 6, Машина (2), Размер (Маленький).
Броня (Машина): Все 2.
Снаряжение: Встроенный вокс и когитатор. В зависимости от функции, сервочереп также может иметь встроенный светошар, ауспекс, комби-инструмент или лазерный пистолет (30м; О/–/–; 1к10+2 Э; Проб. 0; Обойма 30; Полное; Надёжное) со встроенным лазерным прицелом. Также сервочерепа часто оснащают другими инструментами, сенсорами или пистолетообразным оружием.

Ксеносы

"Я странствовал по мирам, где не ступала нога человека, и в своих странствиях не щадил никого. Я видел идолов богов, которым поклонялись до рассвета человечества, и поверг их. Я отведал крови погибших цивилизаций, и мне понравился ее вкус."

– приписывается Эразму Хаарлоку, вольному торговцу

Помимо людей Галактику населяет множество известных и неизвестных рас. За пределами Империума скрывается множество внеземных цивилизаций, или, как их еще называют, «ксеносов». В следующем разделе содержатся примеры ксеносов, населяющих пространство Коронус, и способных путешествовать среди звезд. Для вольного торговца они могут стать как врагами, так и союзниками.

Корсар эльдар

Немногие люди обладают достаточными знаниями о древней расе, известной как эльдар, но их отчеты содержат сведения о надменной презрительности, отстранённом характере, развитых технологиях и неестественной утонченной жестокости беспощадных налетчиков, которые, подобно призракам, наносят удары из ниоткуда. Несмотря на эти противоречивые данные, находятся достаточно богатые и глупые личности, готовые за баснословную цену воспользоваться услугами этих, так называемых, корсаров. Тот, кто решит воспользоваться навыками этих весьма эффективных наёмников, очень серьёзно рискует. Об их боевом мастерстве и великолепии ходит столько же слухов, сколько и об их изменчивой верности, внезапных предательствах и наслаждении резнёй, во время которой они орошают свои доспехи кровью бывших союзников.

В пространстве Коронус действуют две печально известных банды корсаров. Это - непостоянные и смертоносные наемники из Детей Шипов, и таинственные разрушители, известные как Духи Ворона.

Корсар эльдар								
НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
48	48	33	35	52 (10)	39	40	43	25

Движение: 5/10/15/30 **Раны**: 12

Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос) +10, Бартер (Общ), Обман (Общ) +10, Уклонение (Лов), Оценка (Инт) +10, Запретные Знания (Черная библиотека, ксеносы, варп) (Инт), Азартные игры (Инт), Навигация (Звёздная) (Инт), Пилотирование (атмосферное, прыжковый ранец) (Лов), Медика (Инт), Тихое движение (Лов) +10, Знание языка (эльдарский, Низкий Готик, пустотный жаргон) +10.

Таланты: Выучка с ручным оружием (лаз), Кошачье приземление, Выучка с экзотическим оружием (Сюрикеновая катапульта, сюрикеновый пистолет), Вскочить, Выучка с рукопашным оружием (силовое, примитивное), Выучка с пистолетами (лаз), Выхватить оружие, Сопротивление (страх, психические техники), Спринт.

Черты: Нечеловеческая ловкость (x2).

Броня: Ячеистая пустотная броня (торс 5, голова 5, руки 4, ноги 4).

Оружие: Сюрикеновая катапульта (60м; О/3/10; 1к10+4 Р; Прб 6; Об 100; 2 Полных; Надёжное), лазпистолет ксено-производства (30м; О/-/-;1к10+2 Э; Прб 0; Об 30; Полное; Надёжное), мономолекулярный меч ксено-производства (1к10+3 Р; Прб 2, Сбалансированное), 2 плазменных гранаты, 4 ослепляющих гранаты.

Снаряжение: 3 запасных обоймы к сюрикеновой катапульте, камень пути, аптечка ксено-производства, скафандр ксено-производства с системой полного жизнеобеспечения, вокс-передатчик большой дальности приема, аускпекс и прибор ночного видения. Встроенный в броню пустотный двигатель при нулевой гравитации дает черту Летающий(12).

Орочий карсар

Имперская наука гласит, что на протяжении всей истории чудовищные орки оспаривали власть человечества над звёздами. Похоже, что они созданы только для кровопролития и жестокости. Обычный орк представляет собой крупного обезьяноподобного гуманоида с жесткой желтовато-зеленой шкурой и выпирающей челюстью, снабженной щербатыми похожими на бивни клыками. Орки, будучи пугающе сильными (большинство из них может своими когтистыми руками легко разорвать человека), также феноменально устойчивы к повреждениям, почти бесстрашны, и могут свободно плодиться в условиях, опасных для других видов. Среди оркоидов наблюдается большое разнообразие физических типов и подвидов, но во главе всегда стоит самая большая и злобная особь. Хотя орки и испытывают недостаток интеллекта, они компенсируют его врожденной примитивной хитростью и простыми, но эффективными представлениями о тактике. Сочетание этих навыков с умением собирать грубые, но чрезвычайно эффективные устройства из всякого хлама, делает этих звероподобных хищных ксеносов куда более опасными противниками, чем может показаться на первый взгляд.

Варварские и раздираемые войной империи орков разбросаны по всему космосу, и пространство Коронус – не исключение. Домом для орков служит область под названием Дафига Зубоф, и именно оттуда устраивают свои набеги печально известные орочьи баивые банды, бригады трафейщиков и пираты-карсары.

Орочий карсар

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
45	20	50	(8) 45	30	26	30	28	22

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 16
Умения: Бдительность (Вос), Бартер (Общ), Запугивание (Сила).
Таланты: Выучка с ручным оружием (примитивное, СБ), Крепкие бицепсы, Общие знания (орки), Сокрушительный удар, Яростная атака, Семижильный, Выучка с тяжелым оружием (СБ), Железная челюсть, Выучка с рукопашным оружием (цепное, примитивное, силовое), Выучка с пистолетами (примитивное, СБ), Знание языка (орочий, Низкий Готик), Стойкость Кремня.
Черты: Жестокий Натиск, Правило толпы†, Сопротивление (холод, жара, радиация), Крепкий, Нечеловеческая Выносливость (x2).
Броня: Трафейная броня (Торс 5, Голова 4, Руки 2, Ноги 2).
Оружие: Цепной топор (1к10+9 Р; Прб 2, Разрывное), 1к5 фраг-гранат, стреляло (60м; О/3/10; 1к10+4 У; Прб 0; Об 30; Полное; Неточное, Ненадёжное).
Снаряжение: 2к10 орочьих зубов ("Зубоф"), блестяшшые штуки, трофеи и трофейные детали для машин, 3 запасных обоймы для стреляла, респиратор, грубо сделанный ручной вокс.
†**Правило толпы**: В компании себе подобных орки становятся более самоуверенными и жестокими. За каждого орка в радиусе 10 метров Орк увеличивает свою Силу Воли на +10 (только для бросков на сопротивление эффектам Страха и Подавления).

Крут-наёмник

В пространстве Коронус круты встречаются очень редко. Они – не коренные обитатели здешних систем, а кочевники, прибывшие из другой половины галактики. За диким и клановым образом мышления этой расы наемников скрывается незаметная на первый взгляд наблюдательность и интеллект. Особи крутов обычно значительно выше людей, плотоядны и очень хорошо адаптируются, а отдельные особенности строения указывают на то, что этот вид произошёл от птиц. Они наделены гребнем из игл и клювоподобной пастью, и, благодаря способности двигаться с невероятной скоростью, гибкости и физической силе, являются грозными противниками. Военное мастерство, вкупе с неприятным обыкновением пожирать убитых противников, создало этим наемным воинам справедливо пугающую репутацию. Преступные торговцы и криминальные элементы, готовые презреть Имперский Закон и нанять крутов на службу, будут вынуждены заплатить большую цену за их умения.

Крут-наёмник

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
42	33	(6) 35	40	44	25	(8) 44	30	18

Движение: 4/8/16/32 **Раны**: 12
Умения: Акробатика (Лов), Бдительность (Вос), Бартер (Общ), Лазание (С) +10, Маскировка (Лов) +20, Уклонение (Лов) +10, Тихое движение (Лов) +20, Знание

(Низкий Готик, крутский) (Инт), Выслеживание (Инт) +10, Выживание (Инт) +20.
Таланты: Выучка с ручным оружием (СБ, примитивное), Яростная атака, Вскочить, Молниеносные рефлексы, Выучка с рукопашным оружием (примитивное), Сопротивление (Страх), Спринт, Быстрая атака.
Черты: Естественное Оружие (клюв)*, Нечеловеческое Восприятие (x2), Нечеловеческая Сила (x2). *Клюв крутов подчиняется всем правилам Естественного оружия, кроме того, что наносит 1к5 Урона вместо 1к10.
Броня: Кожная броня (Торс 2, Примитивная).
Оружие: Крутская винтовка** (100м; О/-/-; 1к10+5 Э; Прб 1; Об 6; 2 Полных), клюв (1к5+6 Р, Примитивное), бола. **Может использоваться в ближнем бою (1к10+6 Р; Сбалансированное).
Снаряжение: куски мяса, перевязь с 30 запасными обоймами для винтовки, сумка для фетишей.

Извне

"…. Я заглянул в пылающее небытие и узрел там варп, я пал на колени и зарыдал, моя вера разошлась по швам, я проклинал мать, давшую мне жизнь, за то, что правда существования слишком жестока для ее восприятия человеком."

— отрывок из «Кантов Шебануса Падшего»

За гранью нашей материальной вселенной существует Варп, бушующий и постоянно изменчивый космос нереальности и бурной энергии, где не действуют законы физики, а всем правят непостижимое безумие, отражения побуждений живых существ и сама вероятность. Чтобы преодолеть расстояние между звёздами, корабли вынуждены проходить через это царство безумия, в глубинах которого обитают порождения кошмаров, чей голод неудержим.

Эбеновый гейст

Варп-хищники это полуразумные создания, хищные животные с непомерным голодом. Души смертных притягивают их так же как акул привлекает кровь. Одним из таких хищников является эбеновый гейст, существо чернее самой пустоты космоса, смертоносная тень, худощавая и скрюченная настолько, что во тьме она больше походит на хрупкую иллюзию из смутного кошмара. Гейст убивает свою добычу с помощью ледяных когтей, оставляя лишь иссохшие оболочки и кричащие тени жертв, отпечатавшиеся на месте их гибели.

Эбеновый гейст

НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
36	—	36	40 (8)	45	14	45	42	—

Движение: 8/16/24/48 **Раны**: 18
Умения: Уклонение (Лвк), Психонаука (Всп), Маскировка (Лвк) +20, Тихое движение (Лвк) +20.
Таланты: Усиленные чувства (все), Быстрая атака, Молниеносная атака.
Черты: Питаемый Резнёй†, Демонический (БВ 8), Ночное зрение, Демоническое присутствие, Страх (2), Летающий (12), Извне, Трудная мишень, Фазовый, Токсичный, Нечеловеческая ловкость (*2), Нечеловеческая скорость (*2), Варп-нестабильность.
Демоническое присутствие: все существа в радиусе 20 метров получают штраф -10 к проверкам Силы Воли, т.к. воздух кажется темнее, температура падает, и взбешенный шепот расходятся эхом из теней.
†**Питаемый Резнёй**: Всякий раз, когда эбеновый дух убивает живое существо, он исцеляет 1к5 полученных Ран (но не больше стартового значения).
Оружие: ледяные когти (1к10+3 Р, Разрывающее, Токсичное, Варп-оружие).

Демон

Демоны принимают неисчислимое количество форм, а их жажда душ не знает границ, в запретных архивах Ордо Малеус описаны буквально тысячи разнообразных воплощений дьявольских отродий. Многие отражают природу их покровителя среди сил Хаоса, одни являются обыкновенными пехотинцами легионов ада, в то время как другие представляют собой воплощение худших страхов и тайных пороков или давнишних кошмаров инопланетных рас, от которых уже давным-давно остался лишь прах. Независимо от своей формы демоны образуются из чистой материи Варпа и не могут долго находиться в нашей вселенной без кровопролития, страданий и смерти, что вливают в них силы.

XV

Into The Maw

Легенды и ложь

Часть первая: Загадка Праведного Пути

Часть Вторая: Под штормовыми небесами

Часть Третья: В сердце зимы

Важные НИП

Глава XV: В Пасть

Лежит оно в сердце зимы,
В глубинах самой тёмной тьмы,
Оставив след в мире огня.
Под мрачным небом проходя,
Замерзший след вас приведёт
Туда, где злато давно ждёт
У края гаснущего взора,
В могиле алчного торговца Лора.

– отрывок из «Историй Пространства» лорда Фордамера

За мрачным приграничьем сектора Каликсиды лежит пространство Коронус – неизведанная пустота, полная опасностей и тайн. Веками исследователи пересекали его тёмные глубины в поисках богатства, власти и славы, обуреваемые жаждой сокровищ, сокрытых за древними звёздами и равнодушными солнечными ветрами. Это место легенд и небылиц, топь из потерянных цивилизаций и кораблей, целиком пожранных варпом. А также, если верить слухам, место упокоения *Праведного Пути* – могучий корабль-сокровищница, забитый до отказа добычей с полностью разграбленного мира.

В Пасть – ознакомительное приключение для **Rogue Trader**, которое забросит Исследователей в тёмный и ужасающий мир 41го тысячелетия, где им предстоит испытать удачу в поисках славы, идя по следу древнего корабля сокровищ. Ориентированное на начинающих персонажей, оно познакомит с правилами и духом игры, в тоже время, информируя и наставляя как неопытных игроков, так и МИ. Оно также может быть использовано как основа будущих приключений как в пространстве Коронус, так и за его пределами.

Игроки должны ПЕРЕСТАТЬ читать дальше, ведь оставшаяся часть главы предназначена лишь для глаз МИ.

Легенды и ложь

Основа этого приключения – легенда о *Праведном Пути*, древнем корабле сокровищ, давным-давно пожранном бушующими волнами варпа. Он известен тем, что полон ценностей с разграбленного мира. Ниже – предание о его трагической судьбе.

Предание о *Праведном Пути*

История *Праведного Пути* началась более двух с половиной тысячелетий назад, во времена Друза и Крестового Похода Анжуйского. Решительные воители Империума мчались по просторам региона, позднее известного как сектор Каликсида, карали врагов Бога-Императора и несли свет мирам, которые веками были потеряны во тьме. Одним из них был Лоркан Рин – кровожадный великий полководец и алчный вольный капитан, который был полон непоколебимой веры в Друза и Императора. Командующий гранд-крейсером *Праведный Путь* Лоркан стал бичом ста планет, через которые прошёл его кровавый путь, когда миры один за другим покорялись крестовому походу.

И одной из них был Кристаллиан. Увековеченный как 73-я планета, которой крестоносцы принесли свет Императора, мир был, как гласит предание, древней колонией людей, которые давным-давно опустились до поклонения ложным богам и учения коварных пророков, известных как Талисар. Покрытый сверкающими заоблачными храмами, которые жрецы возвели во славу Мириада Лиц, Кристаллиан был миром колоссального богатства и богохульного величия. Но он не был преградой для мощи имперских армий, возглавляемых Лорканом Рином. Полный праведного гнева Императора полководец сошёл на Кристаллиан и за три дня огня и крови уничтожил тысячелетнюю

цивилизацию. Когда же некого стало убивать, а счетчики трупов собрали трофеи, Лоркан Рин поразился своей добыче. Никогда прежде он не видел таких богатств: храмы, битком набитые редкими и чудесными артефактами, статуи, сверкающие золотом и драгоценными камнями, тёмные склепы с забытым запретным археотехом....

И здесь история разниться от случая к случаю. Некоторые говорят, что сокровищем Кристаллиана были не только редкие металлы и драгоценные камни, но сами его обитатели, выведенные из запасов чистого генетического материала и лишённые столетий порчи варпа, аборигены, которых засунули в стазисные гробы и забрали, чтобы сделать элитными воинами или слугами высокородных. Другие шепчут, что планета была колонизирована во времена Тёмной Эры Технологий, а в городах и храмах Кристаллиана до сих пор были скрыты устройства тех времён, чьи секреты были ценнее минеральных богатств или совокупного населения сотен миров.

Лоркан не желал ни с кем делиться богатствами планеты, чем бы они ни были. И поэтому он решил набить *Праведный Путь* от носа до кормы. По приказу капитана были выпотрошены орудийные отсеки, расчищены взлётно-посадочные палубы и брошены на планете тысячи матросов. Из корабля вырывали внутренности до тех пор, пока крейсер не начал трещать от награбленных сокровищ. После чего полководец исчез в варпе со страниц истории.

За столетия многие экспедиции отправились на поиски *Праведного Пути*. Во времена исчезновения Лоркана участники крестового похода искали пропавший корабль. Позднее вольные капитаны, искатели приключений, служители Империума пытались найти место упокоений крейсера. Многие верят, что корабль потерян навсегда, что он утонул в волнах варпа или был разорван на части и разбросан по пространству и времени. Однако ходят слухи, что Кристаллиан находился на хвостовой границе нынешнего сектора Каликсида в нескольких световых годах от Пасти. Поэтому старые пустотники поговаривают, что Лоркан Рин и его корабль были подхвачены волнами штормов проход Коронусс и затянуты глубоко в Пространство. Многие верят, что *Праведный Путь* утрачен навечно...

Часть первая: Загадка Праведного Пути

"Жизнь и смерть вольного торговца оценивают по величию его дел."

– Вос Карлорн, лорд-капитан *Завета Императора*

Обзор

Исследователи прибывают в Порт-Странствие и связываются с Орбестом Дреем – престарелым слугой их династии. После встречи с Дреем на огромных рынках порта, он даст им карту в виде астропатического мнемолита, указывающую на место крушения *Праведного Пути*, легендарного пропавшего корабля сокровищ. Как только мнемолит окажется у Дрея и Исследователей, их атакуют пытающиеся украсть карту агенты Хадрака Фела, другого вольного торговца, интересующегося пропавшим судном. Даже если им это не удастся, Леди Прах, слуга Хадрака, прочтет астропатическое послание и ухватится за путеводную нить, в нём содержащуюся. После Исследователи встретятся с местными Адептус Арбитес и узнают, кто стоял за атакой, но так как он – вольный торговец, у них связаны руки без серьёзных доказательств. Исследователи должны найти способ расшифровать сообщение мнемолита и узнать местоположение упомянутого там мира, где, возможно, и смогут отыскать *Праведный Путь*. Вскоре после этого они встретятся непосредственно с Хадраком, желающим помериться силами. Он вызывает их на гонку до прохода Коронус. Эта часть заканчивается тем, что Исследователи добираются до Пасти.

Приключение начинается

Как и многие до них, Исследователи посещают Порт-Странствие, прежде чем продолжить путешествие в пространство Коронус в поисках удачи и славы. Приключение начинается, когда Исследователи прибывают в порт и их судно стыкуется с крупным имперским аванпостом. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

Вы прибыли в Порт-Странствие ради торговли, и, что важнее всего, славы. Расположенный на границе сектора Каликсида, на периферии Друзова пограничья, Порт-Странствие – врата в пространство Коронус и безмерную неприрученную пустоту за ним. Сама станция тихо и грузно висит в мрачном свете Рубикона II, окружённая осколками старых астероидов, и обслуживается как большими, так и малыми флотилиями имперских судов.

По прибытии вас встретило несколько официальных представителей, и салюты от имперских властей и от других вольных торговцев, приветствующих вашу династию в порту и с уважительно признающих ваше право прохода. Вы привыкли к таким встречам ещё в детстве, так что меньшего и не ожидали. Тем не менее, одно вокс-сообщение отличалось от остальных и привлекло ваше внимание. Закодированное личным шифром вашей династии, оно пришло от человека, представившегося Орбестом Дреем. Там сказано, что он долгое время ждал, когда вернётся один из отпрысков рода, и хранит сообщение и дар от прадеда. Он встретится с вами сразу же, как только ваш корабль пристыкуется, в условленном месте на огромном рынке Порта-Странствие, известном как Площадь Мертвецов."Если это важно, – гласит оно, – то мой подарок сулит огромную славу".

Древнее послание

Вскоре после стыковки, Исследователи встретят Орбеста Дрея на Площади Мертвецов. Рынок битком набит народом и пропах потом. Исследователи сильно выделяются из толпы одеждой и осанкой, показывающими, что они стоят выше местных торговцев и горожан. Когда они встретят Орбеста Дрея, он, облачённый в изношенную одежду и "украшенный" сломанными безделушками, не будет ничем отличаться от других старых мусорщиков. Тем не менее, Дрей предъявит печать династии и повторит вслух клятвы служения, что докажет его принадлежность к слугам рода вольного торговца. Сразу же после встречи с Исследователями он начнёт рассыпаться в благодарностях, что они пришли. Кажется, он очень долго ждал встречи с ними.

Орбест Дрей когда-то был членом экипажа на одном из кораблей флотилии прадеда вольного торговца. Он сообщит, что в молодости служил палубным офицером на борту *Завета Императора* под началом лорда-капитана Воса Карлорна. Во время одной из неудачных экспедиций, они попали в беспощадный варп-шторм и сильно отклонились от курса. Когда они остановились отдохнуть в странной и неотмеченной на картах системе, корабельный астропат перехватил неясное сообщение – мольбу о спасении с потерянного имперского судна. Сначала они посчитали, что оно пришло от остальной части флота, но вскоре поняли, что это послание (эхо в варпе, как назвал его астропат) было вековой, а то и тысячелетней давности. Когда они поняли, что обнаружили, то были потрясены: астропатическая метка принадлежала легендарному кораблю сокровищ *Праведный Путь*.

Исследователи с умениями Общие Знания (Пространство Коронус) или Учёные Знания (Легенды) знакомы с историей об этом потерянном корабле. Тем не менее, Дрей перескажет историю о нём, если никто её раньше не слышал. Прочтите игрокам вслух предание о *Праведном Пути* со страницы 442.

После он продолжит свою историю. Он поведает, что Карлорн, как преданный член династии, решил не пускаться тотчас в погоню за кораблём сокровищ, а вернулся в Порт-Странствие. Прошли месяцы, но от вольного торговца не было никаких вестей, и Карлорн поклялся вернуться в пространство Коронус и найти его. Прежде чем отбыть, Карлорн, не желая рисковать картой Пространства, доверил Дрею хранить её до тех пор, пока он не возвратится с вольным торговцем. Но Карлорн пропал навсегда.

С тех пор прошло 100 лет, а Орбест всё ждал возвращения кого-нибудь из династии, кому он сможет передать сообщение и карту, что так давно были доверены ему. Закончив рассказ, Дрей запустит руку в грязную куртку и достанет небольшой запечатанный стазис-ларец с картой. Он заперт генетически настроенной печатью и носит символику династии Исследователя. При извлечении ларца, печать распознает присутствие вольного торговца или близких членов его родословной (т.е. Исследователей), и распечатает контейнер. Внутри покоится гладкий чёрный камень – астропатический мнемолит, содержащий сообщение с *Праведного Пути*. Когда ларь открывается, а мнемолит становится виден, все псайкеры среди Исследователей инстинктивно понимают, что это и могут прочесть его одним касанием. Если среди Исследователей нет псайкеров, Дрей или любой персонаж с умениями Общие Знания (Навис Набилитэ или Вольные Торговцы) сможет понять, что это, и предположить, что его стоит отнести корабельному Навигатору или Астропату, чтобы он прочел его. Сообщение и его содержание детально описаны ниже, в "Расшифровка загадки".

Неудачная засада

К несчастью для Исследователей, не только они ищут *Праведный Путь*, и не только им известно, что у Дрея хранится ключ к его местонахождению. Хадрак Фел (смотри врезку), вольный торговец династии Фелов, долгое время с интересом наблюдал за Дреем и уже давным-давно узнал (отчасти, от проболтавшегося

Использование Предприятий

В этом приключении содержится бессчетное количество Задач, которые можно выполнить. Каждая Задача словно побочное ответвление от главного сюжета, получаемое после беседы с определённым НИП или изучения определённых возможностей. Задачи зачастую представляют собой перевоз грузов, нанесение на карту варп-маршрутов или разведанных миров. Тем не менее, они могут включать в себя всё, что угодно. Когда Задача выполнена, Исследователи получают некое число Очков Достижения. Они накапливаются для успешного достижения главной цели – в данном случае, для нахождения и *расхищения Праведного Пути*. Все Очки Достижений свыше ценности Предприятия могут быть потрачены на дополнительную Прибыль в конце приключения (+1 к Фактору Прибыли за каждые 100 Очков Достижения сверх стоимости Предприятия). Хотя Исследователям и необязательно выполнять все Задачи, попадающиеся на пути, эти миссии дают возможность поднять Фактор Прибыли, источник жизни вольных торговцев.

МИ следует обращать внимание ИП на Задачи, когда те становятся доступны, намекая, что этот НИП или ситуация могут дать Исследователям дополнительную Прибыль. Он также должен четко объяснить ИП важность получения Прибыли и её значение в судьбе их династии.

За большей информацией о Предприятиях смотри страницу 317.

Предприятие: Расхищение *Праведного Пути*

Стоимость Очков Достижений: 1500

Орбеста) о том, что старому пустоплавотелю известно местоположении *Праведного Пути*. Все попытки вытащить из Дрея информацию окончились провалом, но он узнал, что сам Орбест не владеет этим секретом, а хранит генетически настроенный ларец, ожидающий возвращения вольного торговца, которому служил старик. Зная, что ларец не открыть, не уничтожив при этом содержимого, но даже не догадываясь об истинной ценности и полезности содержимого, Хадрак продолжал наблюдение, хватаясь в то же время и за более реальные возможности заработать. С прибытием Исследователей и отосланным им Дреем сообщением (которое он не смог расшифровать, но давшее сигнал действовать), очевидно, что старик наконец-то решил раскрыть свой секрет.

С целью узнать, насколько же ценен секрет Орбеста, Хадрак посылает проследить за ним свою доверенную спутницу-псайкера Леди Прах в сопровождении нескольких корабельных бойцов. Пока Дрей рассказывает Исследователям свою историю, Леди Прах таится неподалеку, укрывшись в тенях и толпе. Её псибер-ворона Пирексия также недалеко, паря высоко над Исследователями и позволяя Леди Прах следить за их действиями. После открытия ларца Леди Прах немедленно опознает мнемолит и пытается украсть его. В этот момент происходит разу несколько событий:

Она пошлет Приексию спикировать вниз, чтобы выхватить камень из ларца или из рук ничего не подозревающего Исследователя, взявшего его. Позвольте каждому Исследователю сделать **Сложную (-10) проверку Восприятия**, чтобы обнаружить псибер-ворону. Каждый ИП, прошедший проверку, может предпринять Полудействие, пока вцепившаяся в камень птица не улетела. Успешное попадание заставит псибер-ворону уронить камень. Даже если Пирексия улизнет с ним, он окажется слишком тяжёлым для неё, и она выпустит его в середине толпы примерно в 20 метрах от Исследователей.

Леди Прах пошлет корабельных бойцов отвлечь Исследователей и прикрыть побег Пирексии. Их будет столько же, сколько и Исследователей (для Корабельных бойцов используйте профиль Присягнувшего телохранителя со страницы 434). Они начнут штурм, взяв ИП в широкое кольцо на дистанции около 30 метров, и будут использовать дистанционное оружие, чтобы загнать их в укрытие. Дальше они попытаются зажать их на месте, пока Леди Прах и псибер-ворона не скроются. МИ должен помнить, что корабельные бойцы вовсе не собираются убивать Исследователей, лишь задержать их, и он не должен делать эту встречу смертельно опасной. Этого можно добиться, заставив корабельных бойцов стрелять в воздух, чтобы напугать толпу, или в укрытие Исследователей, а не в них самих так, чтобы создать иллюзию реальной опасности.

Сражение в переполненном людьми месте чревато своими опасностями, так как толпа отчаянно пытается сбежать подальше от насилия и смерти. В результате, это значит, что первые 3 раунда боя (пока толпа не рассосется) все участники проходят проверку Ловкости (если двигаются), сниженный на половину из-за пихающихся тел. Это также значит, что все сражающиеся случайным образом получают укрытие (см. стр. 282) от дистанционных атак из-за невезучих свидетелей, ловящих пули вместо них и тем поглощающих атаки. Каждый раз, когда корабельный боец или Исследователь попадает в цель, бросьте 1к10: на 1-5 попадание считается обычным, в то время как на 6-10 цель получает 8 ОБ за укрытие.

Леди Прах ни за что лично не ввяжется в бой, даже если её псибер-ворона уничтожена или повреждена. Она прикажет Пирексии лететь высоко, над опорами и трубами Площади, вне поля зрения Исследователей, и позволит паникующей толпе увлечь себя прочь. Всё потому, что она уже получила то, зачем пришла. Когда Пирексия коснулась камня, Леди Прах смогли прочесть послание через связь с псибер-вороной. Сейчас её цель –

передать сообщение Хадраку и помочь понять его значение. Если в группе есть псайкер-ИП, то при успешном **Ординарной (+10) проверке Психонауки** он почувствует связь Леди Прах и её фамилиара, а также то, что она сканировала мнемолит. Если ИП попытаются навредить ей, она всё равно будет отступать.

Скорое правосудие

После 8 раундов боя прибудут имперские власти в виде дюжины тренированных патрульных Адептус Арбитес и все выжившие корабельные бойцы сдадутся. Командир патруля – Таргос, коренастый сержант-арбитратор, почти что без чувства юмора и воображения. После обследования места происшествия, он расспросит Исследователей об атаке. Но это всего лишь формальность, ведь подобные случайные акты насилия – не редкость в порту, и нечасто расследуются. Узнав о статусе Исследователей, Таргос несколько заинтересуется, и вежливо попросит их сопроводить его до комплекса-участка Адептус Арбитес, чтобы помочь с опознанием личностей напавших. Исследователей не принуждают – их ранг предполагает, что без приказа вышестоящих их не могут задержать или арестовать. Именно этого могут опасаться Исследователи и вопрос о том, идти или нет, остаётся на их усмотрение. Если они откажутся, Таргос не станет надоедать и вскоре скажет, что будет на связи, после чего круто развернётся и уйдет со своими людьми (забрав корабельных бойцов, как живых, так и мёртвых).

Заинтересованное лицо

Если Исследователи последуют за Таргосом в комплекс-участок, внушительное и определенно неприятное место, то их проведут к офису маршала-наставника Киры Валькиран. Она будет куда пристальней приглядываться к ним, чем кто-то еще, но выслушает всё, что они скажут. Она имеет дело с подобными ситуациями ежедневно: знать мешает делам друг друга, наёмники убивают поставщиков своих конкурентов, а торговцы начинают драки из-за ставок и хвастовства. Но это мало её волнуют, пока не угрожают разнести на части станцию или не представляет опасности судам или их экипажам.

С информацией от Таргоса она сможет распознать в атаковавших слуг династии вольных торговцев Фелов и членов экипажа Фадрака Фела. Тем не менее, нет доказательств, что они действовали по его приказу, и без веских доказательств она не может ничего с ним сделать, ведь он владеет Торговым Патентом, защищающим его от подобных мелких преступлений. Даже слова другого вольного торговца не достаточно. Всё, что она может предпринять – предупредит их ходить с охраной и пообещает, что в случае дальнейших враждебных проявлений её люди вмешаются как только смогут.

Орбест Дрей (который сам предложит присоединиться к Исследователям) узнаёт имя Хадрака Фела, и может рассказать Исследователям, что однажды работал связным между ним и своим старым капитаном, Карлорном. Он может предположить, что Хадрак узнал о существовании мнемолита и лично хочет найти *Праведный Путь*.

Дрей прав – Хадрак уже давно узнал о мнемолите и том, что он содержит. Но раз он находился внутри генетически настроенного ларца, торговец не мог просто украсть его. Если его откроет кто-то, кроме Исследователей, мнемолит будет уничтожен. Потому Хадрак наблюдал за Дреем, предполагая, что когда-нибудь прибудет тот, кто сможет открыть контейнер. Теперь, когда Леди Прах сосканировала данные с мнемолита, он как можно быстрее отправится в Пространство.

Разгадывая загадку

Псайкер или психически чувствительный человек, осмотревший мнемолит, сможет прочесть астропатическое сообщение. В большей степени видение, нежели что-то еще, оно показывает место среди звёзд: окружённая огромными туманными просторами пустоты мерцающая звезда в ледяном ореоле, вокруг которой вращается пыльный мир. С этой информацией Исследователям нужно точно определить местоположение системы, показанной в видении. МИ может позволить ИП сделать **Сложную (-10) проверку Общего Знания (Пространство Коронус)**, чтобы узнать, что несколько похожих звёздных феноменов находятся во Владениях Винтерскейла в пространстве Коронус. МИ следует позволить игрокам разработать план исходя из полученной информации, а также высказать предположения, если они не знают, откуда начинать, где можно найти дополнительные знания о пространстве Коронус или его карты. Есть три способа раздобыть сведения в Порт-Странствие:

Они могут подать прошения в Имперский Флот или Администратум, чтобы получить их записи. Это непросто даже для вольного торговца и требуется Прибыль не меньше 45, чтобы впечатлить бюрократов и "подмазать дело". Если это требование соблюдено, то они узнают

Прадед

Имя прадеда вольного торговца не упоминается в этом приключении, как и другая информация о нём, кроме его связи с Орбестом Дрем и том, что он когда-то путешествовал в пространство Коронус. Это сделано для того, чтобы МИ мог связать его с предысторией игроков и их династией. МИ не нужно углубляться в детали, и для продолжения приключения должно хватить одного лишь имени предка, но всё равно он волен прорабатывать его как желает.

расположение Магороса.

Они могут поискать пустоплавателей, знакомых с Пространством. Поиск подобных закалённых мужчин и женщин потребует **Серьёзной (+0) проверки Розыска** и значительное время, пока Исследователи обходят промозглые бары Золочёной Молитвы. Успех раскроет им местоположение Магороса, но и привлечёт внимание большинства жителей Порт-Странствие к намерениям Исследователей, что может в дальнейшем осложнить им жизнь.

Они могут найти мастера-картографа. Это, вероятно, самый тонкий поход. Аккуратные расспросы окружающих приведут их к богатому писарю Джоуму в Палатах Золота. Он согласится продать Исследователям карту, на которой отмечено местоположение системы, и, что важнее, согласится сохранить суть дела в тайне (услуга, предоставляемая всем его клиентам). Тем не менее, Исследователям сначала придётся согласиться на маленькое дельце (смотри врезку Доставка Груза).

Покидая порт

Получив от Леди Прах информацию, Хадрак вернётся на корабль и отправится в пространство Коронус, не делая секрета из своего отбытия или намерений. ИП должны поторопиться и отбыть сами, если не хотят, чтобы Хадрак первым добрался до награды. Часть первая описывает Исследовательские Задачи, завершение которых принесёт Исследователям 500 Очков Достижения.

НИП: Орбест Дрей

В юности Орбест Дрей был корабельным офицером, смелым и бесстрашным искателем приключений. Но время испортило его добрый нрав, ожесточив и обозлив, так как он остался расти, в то время как его командир и товарищи из экипажа встретили славный конец в пустоте. Тем не менее, он исполняет свой долг до конца, ведь кроме преданности династии и клятвы покорности у него больше ничего не осталось.

Дрей, многократно путешествовавший в Пространство во время службы династии, многое о нём знает. МИ может использовать Дрея как способ снабдить Исследователей информацией или советами о ситуациях и созданиях, с которыми они столкнутся. Используйте профиль Пустотоплавателя на странице 433 для Орбеста Дрея.

НИП: Хадрак Фел

Хадрак Фел – старый вольный торговец, закалённый годами странствий в пустоте и столкновениями с её опасностями. Возрастом более ста лет, он сохраняет моложавую внешность (презирая протезы и аугментику) благодаря строгому расписанию омолаживающих процедур и ксено-технологиям. Он любит пышно одеваться, играя роль самодовольного аристократа или тщеславного торговца. Тщательно конструируемая внешность спроектирована лишь для того, чтобы заставать противников врасплох и скрывать истинный возраст и коварство. Один из немногих выживших членов династии Фелов, Хадрак заслужил зловещую репутацию среди коллег как потенциальный соперник и безжалостный противник. Исследователи поймут это на своей шкуре, если решат соперничать с ним в жажде разграбить обломки *Праведного Пути*.

Хадрак абсолютный эгоист и заботится лишь о себе. Он никогда не принимает личного участия в бою и сделает всё, что в его силах, чтобы избежать таких ситуаций. Если МИ нужно сделать какие-либо проверки за Хадрака, используйте его профиль на странице 456. Корабль Хадрака, *Беспощадная Длань*, умышленно оставлен для разработки МИ, чтобы он мог быть приравнен к кораблю ИП, дабы при состязании у них были шансы против него. МИ следует использовать характеристики "Сабли" (см. стр. 239). С другой стороны, МИ может сам создать этот корабль, используя правила конструирования звездолётов (см. стр. 218). Команда Хадрака должна быть Ветеранами (см. стр. 218), а сам капитан предпринимать одно действие Манёвра, Стрельбы или Длительное действие за Ход.

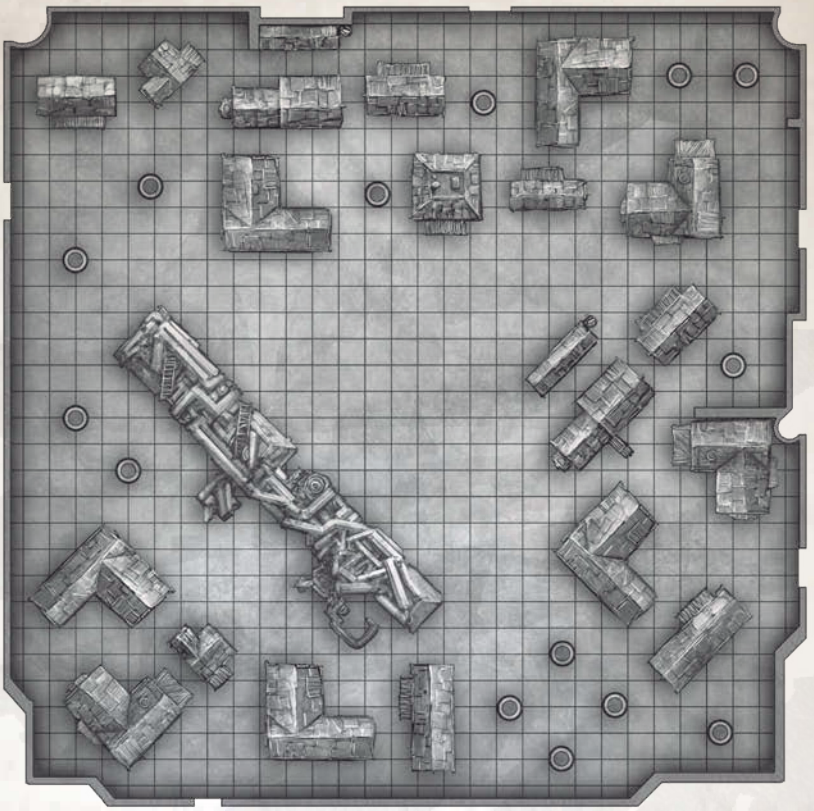
Задача: Доставка груза

Джоум хочет послать некие запрещенные тексты знакомому в Поступь на сохранение. Сами по себе книги не являются еретическими, но раз Экклезиархия сожгла остальные, то ему будет куда спокойней, если оставшиеся будут в безопасности.

Содержание: Доставить тексты Джоума в Поступь и передать его связному.

Темы: Криминал.

Очки Достижения: +200



Площадь Мертвецов

Часть Вторая: Под штормовыми небесами

"Ходить в Пасть – это как скользить по лезвию бритвы между штормовым ветром и огромными волнами. Одно неверное движение – и окажешься разрезан на пополам."

– Дроним Хелберат, Мастер-рулевой

Обзор

В этой части Исследователи должны пересечь Проход Коронус и войти в Пространство. Чтобы попасть на ту сторону, они должны вытерпеть долгое путешествие и худшее, с чем может столкнуть их Проход. Часть Вторая содержит два события, которые МИ может использовать, но он свободен ориентироваться на страницу 394 за большей информацией о Пасти, и создавать собственные события. Часть завершается, когда Исследователи минуют Пасть и попадут в Пространство.

Окраина шторма

Когда Исследователи через варп добираются до Пасти, то видят бурлящую трещину там, где встречаются Вопящий Вихрь и Раздражение Пустотного Танцора. Когда они подойдут ближе ко входу, Навигатор засечёт зарождающийся вихрь эмпириев на пути корабля, представляющий угрозу их миссии. После этого Исследователям представится выбор: отважно попытаться бросить вызов варпу и продолжить путь к Проходу, или же подождать, пока всё стихнет.

- Если они выберут выжидать, через время вихрь исчезнет, но они потратят несколько дней. Это может стать проблемой, ведь слухи об огромной награде распространяются среди экипажа, обуреваемых нетерпением продолжить охоту за сокровищами. В этом случае снизьте Боевой Дух корабля на 1к5, так как команда корабля становится неспокойной и нетерпеливой.
- Если они продолжат путешествие, персонажи – пилотирующие корабль и Навигатор, – должны сделать **Сложную (-10) проверку Восприятия**, чтобы проложить безопасный маршрут. Если обе проверки провалены, корабль натолкнется на худшие проявления вихря, а Поля Геллера подвергнутся

ударам беспощадной варп-энергии. Часть этой энергии просочится на судно и вызовет тошнотворные видения и неестественную вялость. Пусть каждый Исследователь сделает **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли.** Провалившие её получат -10 к НС и НР на следующие 1к5 дней, так как тлетворная слабость впиталась в кости.

Волчья стая

Через несколько дней Исследователи пройдут половину пути, достигнув Поля Битвы. Поле Битвы – одна из промежуточных станций по пути к Пасти, регион космоса, заваленный обломками и древними осколками, оставшимися после давно позабытой войны. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Наконец-то вы достигли Поля Битвы – а значит, проделали примерно половину пути до Пасти. Огромные просторы пустоты, область космоса, названная так из-за моря разбитых космических скитальцев, искореженными обломками и древними осколками. Останки давно забытой войны, Поле Битвы отмечает общепринятое место отдыха для кораблей, идущих в Пространство*

Вскоре после прибытия Исследователи перехватывают слабый сигнал от спасательного буя из находящегося неподалеку поля обломков. Он принадлежит *Кающемуся Путнику*, кораблю пилигримов, следующему к святым городом пространства Коронус. Он был атакован

НИП: Леди Прах

Леди Прах – молчаливая бледнокожая псайкерша, чьё происхождение и родной мир известны лишь Хадраку. Неизвестно, на самом ли деле она нема, или просто предпочитает не разговаривать, но её преданность Хадраку вне вопросов. Преданность, увы, распространяющаяся лишь в одну сторону. Вольный торговец использует её как любимый инструмент своей воли и руку гнева равно как против врагов, так и союзников. Тем не менее, Хадрак ценит её жизнь, лишь покуда она ценна для него, и, как и все свои увлечения, использует её и выбросит, если этого потребует вечный поиск богатства и славы.

Леди Прах редко можно встретить без псибер-вороны Пирексии. Эта тёмная пернатая тень Леди Прах, когда она у Хадрака, и бесценное орудие в руках такого опытного псайкера. Леди Прах – телекинетик и нелегальный псайкер, никогда не служившая или отмеченная имперскими властителями. Профиль Леди Прах и Пирексии можно найти на странице 456.

волчьей стаей, известной как Стигийские Налётчики, а после брошен как наживка для более крупного улова. Так как их главная вокс-антенна уничтожена, пилигримы с *Кающегося Путника* не могут напрямую связаться с Исследователями и предупредить их о пиратах.

Здесь затаились два Рейдера "Стаи" (см. стр. 236) из флота Стигийских Налётчиков, спрятавшиеся на краю поля обломков, отключившие движки и снизившие питание всех систем до минимума (см. Бесшумный Ход, страница 248), и ожидают, когда кто-нибудь прибудет исследовать корабль пилигримов. Исследователи могут их заметить, если высматривают засаду. В таком случае Исследователь, занимающийся сенсорами, должен сделать **Тяжёлую (–20) проверку Розыск + Обнаружение**. Если налётчиков заметят, Исследователи не будут подвержены Неожиданности (см. стр. 268) в начале первого раунда.

Битва начнётся, если Исследователи заметят налётчиков, сблизятся с кораблём пилигримов или рейдерам покажется, что они собираются уйти. Первым действием пиратов будет активация мины-пиявки (сконструированной из найденных ксенотехнологий и спрятанной среди обломков), что сама собой направится к судну Исследователей, чтобы детонировать. Мина дрейфует около *Кающегося Путника* и снабжена набором мощных двигателей. После активации она начнёт двигать прямо к кораблю Исследователей со Скоростью 5 ПЕ в ход. Он будет всё время идти к судну Исследователей, разворачиваясь в начале своего хода, чтобы настигнуть его. Энергетический взрыв мины истощит плазменный движок Исследователей. Это наложит штраф -5 к Скорости судна, препятствуя побегу Исследователей от волчьей стаи.

Если для Исследователей нападение пиратов будет Неожиданным, они начнут в 16 ПЕ от корабля ИП. Если нет, то дистанция будет куда больше (по решению МИ). Пираты попытаются начать бой лицом к лицу с судном ПИ, начнут сближение на максимальной скорости, фокусируя огонь на их носовых и надпалубных батареях. Они хотят сблизиться с кораблём Исследователей, искалечить его и потребовать сдачи. Если судно ПИ достаточно маленькое, то когда его покалечат, пираты попытаются взять корабль на абордаж (см. стр. 243).

Атака волчьей стаи происходит в зоне, переполненной кувыркающимися обломками и насыщенной естественной радиацией. Они специально выбрали это место, чтобы дать своим небольшим кораблям преимущество против более крупных жертв. Все манёвры в поле осколков возрастают в сложности на один шаг (см. стр. 240). В дополнение, МИ должен пометить несколько областей как "поля астероидов" (см. стр. 258). На самом деле это гуща обломков, имеющих те же эффекты, что и обычное астероидное поле.

Стигийские Налётчики не станут сражаться до

гибели, и если одно из их судов уничтожено или искалечено, или же если они оба получили серьёзный урон (т.е. потеряли больше половины Прочности Корпуса), то попытаются выйти из боя и исчезнуть в облаке осколков.

Если Исследователи переживут битву и уничтожат или прогонят пиратов, то смогут обследовать *Кающегося Путника* и спасти или разобрать судно. Смотри врезку "Пилигримы в буре" ниже.

Когда с пиратами и пилигримами наконец покончено, они могут зачистить Проход. Приступите к "Открытой пустоте".

Открытая пустота

Наконец-то Исследователи добираются до конца Прохода и на границу пространства Коронус. Прочитайте вслух или перефразируйте:

> *После дней тяжёлого плавания ваше судно добралось до прохода Коронус. По обе стороны от корабля вы видите, как варп-шторма отступают, и относительное спокойный имматериума протягивается вдаль. Когда вы входите в реальное пространство, сверкающие звёзды и открытая тёмная пустота Пространства приветствуют вас*

Исследователи достигли Пространства. Часть Вторая описывает Исследовательские Задачи, завершение которых принесёт Исследователям 500 Очков Достижения.

Задача: Пилигримы в буре

Кающийся Грешник – небольшое потрёпанное транспортное судно, залатанное для защиты от пустоты и покрытое религиозной иконографией. Оно в слишком плачевном состоянии для ремонта и после последней атаки пиратов вряд ли сможет продолжить путешествие. Его пассажиры и экипаж будут благодарны любому предложению помощи, хотя им нечего предложить за спасение, кроме расположения Министорума. С другой стороны, Исследователи могут выбросить их в пустоту и разобрать судно ради более материальной награды.

Содержание: Разграбить корабль или спасти его пассажиров и доставить их в Поступь.

Темы: Вера

Очки Достижения: +400 (разобрать корабль), +200 (спасти пилигримов)

Часть Третья: В сердце зимы

"Пустота – само воплощение неизведанного; дыхание живой тьмы, прячущее целые миры в своих складках."

– из "Путешествий во тьму" реликартоса Ринара Хоррана

Обзор

Исследователи входят в пространство Коронус по пятам за Хадраком Фелом. После возможного посещения Поступи, они поспешат в систему Магорос, глубоко в области космоса, известной как Владения Винтерскейла. Система, некогда часть сгинувшего Эгарианского Доминиона, является местом упокоения Праведного Пути. Но это огромное место, и они должны искать след судна на её мирах и ключи к точному его местоположению. Это сложные поиски из-за присутствия неожиданного противника: орков. Кажется, зелёная зараза укоренилась в системе, и представляет равную угрозу как Хадраку, так и Исследователям. ИП придётся разобраться и с коварным вольным торговцем, и опасностью ксеносов.

В глубь пространства

Когда Исследователи войдут в пространство, то могут добраться в Магороса без особых проблем. Лежащая в пределах Владений Винтерскейла (см. стр. 397) система находится всего в 10 днях спокойного путешествия от Пасти, по довольно спокойным течениям варпа. За это время Хадрак не доставит им никаких неприятностей, ведь он уже опережает их, пытаясь добраться до системы раньше.

Забытый Магорос

Магорос – одна из сотен систем, посещённых, каталогизированных и оставленных без внимания исследователями пространства Коронус. Со времён Винтерскейла она осталась неисследованной и неиспользуемой. По большей части из-за того, что представляет мало интереса непосредственно для вольных торговцев – от выжженных солнцем миров и до замёрзших областей тут находится лишь кучка разграбленных руин и слабо приспособленные для колонизации планеты. Тем не менее, тем, кто бывал тут ранее, неизвестен ценнейший секрет Магороса: место крушения *Праведного Пути.*

Основные звёздные тела системы:

- **Мигающее Око**: звезда Магороса – мерцающий пульсар, омывающей смертельно высокой радиацией всю систему. Кораблям, пересекающим систему, приходиться страдать от периодических солнечных вспышек, ослепляющих сенсоры и ударяющих по пустотным щитам.
- **Магорос Минор**: иссушенный солнцем мир, ближайший к звезде и полностью очищенный от жизни её огненным дыханием. Безжизненный мир таит на потемневшей от огня поверхности секреты, заслуживающие внимания.
- **Магорос Прайм**: удушливое пыльное кладбище, захламленное руинами чужих из Эгарианского Доминиона, и дом для колоссального и таинственного Звёздного Зеркала. Оно расположено среди населённых призраками ульев ксеносов, и в нём таится главный ключ к тайне системы.
- **Магорос Секундос**: заледенелая, покрытая джунглями луна, усеянная замерзшими споровыми башнями и укутанная токсичным туманом. Когда-то давно заселенная Эгарианским Доминионом, она до сих пор хранит следы древней империи в поросших лесами глубинах.
- **Осколки Гало**: обширное поле астероидов, протянувшееся на биллионы километров, тянущееся вдоль внешних пределов системы. Здесь Исследователи найдут спрятанный среди разбитых ледяных осколков остов *Праведного Пути.*

Мигающее Око

Тлеющая солнечная оболочка, звезда Магороса находится в растянувшемся на эоны процессе истекания жизнью в пустоту. Когда-то она была полной энергии, яркой звездой, взрастившей жизнь Магороса. Но время лишило её прежнего великолепия и превратило в неуверенно мигающий пульсар. Её слабый свет едва достигает Осколков Гало, и с такого расстояния видно лишь её нерегулярное мерцание. Эти "подмигивания" предопределили собой судьбу большинства миров системы, оставив чуть больше, чем пыль и смерть после волн радиации.

Звезда мигает каждые 102 минуты примерно в течение 58 секунд, испуская волны радиации, несущиеся по системе и её мирам. Каждый выброс достаточно силён, чтобы мгновенно ослепить сенсоры и проникнуть сквозь пустотные щиты прерывистой рябью. Люди, попавшие под импульс за пределами защиты судна или атмосферы, рискуют зажариться заживо. Хадрак приметил этот космический феномен после прибытия и, если выпадет возможность, использует его для скрытой атаки или подготовки засады на лишившихся связи с судном Исследователей. ИП также могут воспользоваться этими преимуществами, в особенности, если выяснили местонахождение Хадрака и его план устроить на них засаду.

Магорос Минор

Магорос Минор – маленький обожжённый уголек, оставшийся от мира, омываемого жёстким излучением и сжигаемого солнечными ветрами. Из космоса он выглядит всего лишь как потрескавшийся красный шар, изрезанный пылающими трещинами и дымящимися расщелинами. Из-за близости к солнцу, жизнь не может существовать на его поверхности. Тщательное изучение с орбиты мало покажет, разве что километры выжженного пейзажа. Кажется, Эгарианский Доминион никогда не заселял эту планету, а если и делал это – время и равнодушное пламя звезды стерли все следы. Тем не менее, здесь есть кое-что интересное для Исследователей: останки древнего разбившегося челнока "Аквилла", оставшиеся от последней неудачной экспедиции к этому миру. Исследователи могут найти это место, сканируя вокс-частоты с низкой орбиты и обнаружив вокс-тень челнока, или МИ может позволить им сделать **Очень Тяжёлую (-30) проверку Проницательности** во время любой высадки на планету при подлёте к ней.

Тщательное обследование обожжённых обломков

покажет, что основной когитатор невредим. Хотя большая часть информации слишком повреждена, чтобы её использовать, Исследователи могут обнаружить записи бинарного кода Механикус (который Технопровидец Исследователей сможет расшифровать). Большая часть записи состоит из бессмысленной информации о солнечных колебаниях и космических перемещениях. Тем не менее, там есть одна строка, описывающий местоположение на Магорос Прайм огромного телескопа ксеносов, названного Звёздным Зеркалом. Исследовательская команда верила, что в нём содержится подробная карта системы и её космических событий, а также посещавших её за тысячелетие судов. Если Исследователям понадобится подсказка, то Дрей может указать на то, что оно почти точно включает в себя местонахождение *Праведного Пути*.

Магорос Прайм

Магорсо Прайм – безлюдная пустошь с грязной серой поверхностью, захлебывающаяся тучами и пылью. С орбиты у Исследователей будет возможность обнаружить обширные руины ксеносов, покрывающие значительную часть поверхность, но не более того. Дрей или Исследователь с Общими Знаниями (Пространство Коронус) сможет идентифицировать их как принадлежавшие Эгарианскому Доминиону (см. стр. 399). Даже из верхних слоёв атмосферы Исследователи смогут засечь Звёздное Зеркало. Чётко выделяющаяся на фоне окружающих руин и клубящаяся невидимыми облаками электромагнитных завихрений, огромная кристаллическая структура совершенно точно является чем-то уникальным. Исследователи могут сколько угодно обследовать оставшиеся части планеты, но, за исключением северного Эгарианского Улья и Звездного Зеркала, найдут лишь пустые руины да дно пересохшего океана.

Гнездо проблем

Эгарианский Улей охватил большую часть северной суши, возвышаясь над великим пыльным морем, со Звёздным Зеркалом в центре, словно изысканным украшением. Чтобы изучить Зеркало, Исследователям нужно совершить посадку в Улье – лабиринте разрушенных залов и открытых тоннелей, утонувших в песке и пыли. Невозможно подвести любую технику к Зеркалу ближе, чем на несколько километров из-за бушующих вокруг него ионических и магнитных бурь, что делает невозможными полёты вокруг. После приземления неподалеку, Исследователям придётся идти остаток пути пешком. ИП смогут прожить в истончившейся атмосфере мира без защиты как минимум несколько часов, но дышать едким воздухом планеты неприятно. МИ следует впечатлить Исследователей жуткой пустотой

Обследуя систему Магорос

В последней части приключения Исследователи прибудут в систему Магорос, последний приют *Праведного Пути*. Эта часть доступна ИП для изучения системы в свободное время и так, как они сами желают. Как только они войдут в систему, то тут же обнаружат все главные космические тела, описанные выше. МИ не следует подталкивать их в верном направлении, ведь со временем они всё равно спустятся на Магорос Прайм и обнаружат Звёздное Зеркало, а то, в свою очередь, приведёт их к *Праведному Пути* и завершению приключения.

Исследователи, скорее всего, попытаются отыскать Хадрака. Вольный торговец спрятал своё судно в Обломках Гало. Он опасается, что Исследователи идут по следу, и не тронется с места, пока либо его слуги не найдут корабль сокровищ, либо ИП не укажут к нему путь.

руин, переплетением запутанных траншей и открытых ям, окружающих Зеркало, словно резьба сумасшедшего гиганта.

Орки!

Магорос – дом не только для померкшей славы эгарианцев. Десятилетия назад флот орочьих рейдеров ввалился в систему и разбился на Магорос Прайм. Хотя корабли и были полностью уничтожены, а их команды почти полностью погибли, орчьи споры укоренились, и через время выросло несколько диких ватаг. Ко времени прибытия Исследователей, ватаги только научились использовать простейшие технологии, помогающие им в вечной межплеменной войне. Наиболее сильная ватага на Магоросе, Кровавые Чирипа, претендует на территории вокруг Звёздного Зеркала, и именно их и встретят Исследователи после посадки. Эти орки – самые опасные по близости, т.к. устройство чужих ускорило их эволюцию и исказило умы (даже больше, чем обычно).

Леди в беде

Хадрак отправил Леди Прах с десантным отрядом обследовать Звёздное Зеркало, пока сам остаётся в Осколках Гало. К несчастью для неё, она попала в засаду орков, как только дошла до Зеркала. Когда Исследователи доберутся до огромного кристаллического строения, то услышат оружейную пальбу и животное хрюканье. Если они подберутся ближе, то окажутся в просторном зале, где Леди Прах и два выживших корабельных бойца вовлечены в неравный бой с дюжиной орков. Им решать – помогать ли ей, или же использовать неразбериху, чтобы прокрасться мимо. Если они решат сражаться,

начинайте сражение с Леди Прах и её двумя бойцами на стороне Исследователей (профиль орков можно найти на странице 438). Если они победят, Леди Прах не станет атаковать Исследователей (если они не нападут первыми – в этом случае она отступит с боем и исчезнет), но предложит временное перемирие и присоединится к ним в походе к Звёздному Зеркалу. Она оставит их, когда получит сведения о местоположении корабля сокровищ.

Если они оставят её на произвол судьбы, через несколько раундов она проиграет (но не умрет, что Исследователи обнаружат позже) и орки встретят Исследователей, когда те покинут строение чужих.

Отражение вселенной

Когда Исследователи войдут внутрь Звёздного Зеркала, то будут мгновенно ошарашены грандиозностью и тревожностью строения ксеносов. Находиться внутри – словно стоять посреди моря света, и Исследователи не смогут сказать, где начинаются и кончаются пол, потолок или стены. Наиболее дезориентирующим будет то, что воздух кажется живым из-за видений, кружащихся и танцующих вокруг голов Исследователей. Чтобы прочесть содержащуюся тут информацию, Исследователь должен некоторое время фокусироваться на кружащих видениях, чтобы понять их смысл. Это потребует **Серьёзную (+0) проверку Силы Воли**. Неудача принесёт 1к10 очков Безумия наблюдающему – тем не менее, он всё равно получит информацию. Как только видения упорядочены, наблюдатель охватить взором столетия звёздных перемещений. Прочитайте вслух или перефразируйте следующее:

> *Когда ты вгляделся в зеркала, видения стали сливаться и скручиваться, пока тебя не поглотило море звёзд и планет. Миры просачиваются сквозь пальцы, ледяная пустота касается кожи, и ты ощущаешь себя словно звёздные бог, взирающий на Магорос. Приложив немного усилий, ты понял, что можешь проматывать события вперёд и назад, наблюдая, как умирающая звезда вновь вспыхивает жизнью, а миры начинают бурлить деятельностью. Наконец, ты находишь искомое: прибытие Праведного Пути. Вывалившись из дыры в пустоте, ты помечаешь путь корабля, пока он не оканчивается в скоплении астероидов среди Осколков Гало. Перемотав время на настоящее, ты всё ещё видишь его, замороженного и ожидающего подо льдом.*

Теперь у Исследователей есть точное местоположение *Праведного Пути*.

Магорос Секундус

Магорос Секундус – замерзший мир джунглей с леденящим плотным воздухом, враждебным человеческой жизни. С орбиты он выглядит как холодный, мутный глаз, ослепленный течениями плотного пара и облезлыми замерзшими спорами. Исследователи, достаточно смелые для высадки или снижения в верхние слои атмосферы для более пристального рассмотрения, обнаружат останки обрушившихся строений ксеносов. Раскиданные и расколотые столетиями медленного разрастания флоры, эти следы Эгарианского Доминиона выглядят так, словно когда-то были частью своего рода огромной энергетической сети. Исследователи с умением Техпользование могут воспользоваться аспексами и схожими устройствами, чтобы понять, что энергетическая сеть всё ещё активна и посылает слабые импульсы энергии через пустоту к Магорос Прайм (следование за этим потоком энергии приведёт к Звёздному Зеркалу).

Другой интересной вещью, обнаруживаемой с большой высоты, будет огромная просека, образовавшаяся после крушения корабля. Если они высадятся в ней (им понадобятся пустотные костюмы для выживания во враждебной атмосфере), то обнаружат другой секрет мира: орков. Хотя тут и нет живых ксеносов, обломки и следы точно дают понять, что это было судно орков. Но где оно сейчас...

Осколки Гало

Разбросанные через миллионы километров в космосе, Осколки Гало – сверкающая корона системы Магорос. Без указаний на точное местоположение Праведного Пути, Исследователи не найдут тут ничего интересного, кроме бесконечных скоплений замерзших скал и беспорядочных паровоздушных облаков. Также именно здесь Хадрак спрятал своё судно, подготавливаясь к прибытию Исследователей.

Ледяная могила

Когда Исследователи выяснят местоположение *Праведного Пути*, то смогут отправиться к его промерзшей могиле среди Осколков Гало. Когда они приблизятся на несколько тысяч километров к замерзшему астероиду, то смогут сканировать его поверхность и идентифицировать искореженный остов, вмороженный внутрь. Приблизившись, они также заметят, что корабль сокровищ не одинок: дюжины других судов притянуты сюда, образовав ледяное кладбище кораблей. Чтобы разграбить корабль,

Исследователи должны совершить высадку. Ближе всего к остову они могут высадиться в 300 метрах, на площадке между обломками других кораблей.

Когда они достигнут поверхности и покинут шаттл, прочитайте вслух или перефразируйте:

> *Везде вокруг – обломки древних судов, выброшенных пустотой на безжизненную замерзшую скалу. Их разбитые остовы создают долины и холмы мусора, отбрасывающие резкие, неровные тени на окружающий пейзаж. С вашей точки обзора вы можете разглядеть ржавый нос имперского судна, едва виднеющегося среди куч мусора примерно в 300 метрах от вас. Дорога уводит с площадки и спускается в тесный проход прямо до судна.*

Если Хадрак узнает местоположение остова от Леди Прах, то его слуги уже будут на скале, и отряд корабельных бойцов (равный по размерам партии) заляжет в засаде на пути к судну (смотри карту). Исследователи могут заметить засаду, прежде чем она сработает (смотрите умение Маскировка на странице 84), иначе бой будет для них Внезапным. Как и Исследователи, корабельные бойцы (используйте для них профиль Присягнувшего телохранителя со страницы 434) одеты в пустотные костюмы.

Вне зависимости, попадут они в засаду или нет, Исследователи доберутся по дороге до *Праведного Пути*. Прочтите вслух или перефразируйте:

> *Когда вы приблизились, то смогли разглядеть тень величия, оставшуюся от древнего корабля сокровищ. Некогда впечатляющее судно, ныне оно превратилось в руины. С корпуса сорваны украшения, а по всей длине зияют дыры и шрамы. Наиболее серьёзным из всех повреждений выглядит огромная трещина посередине остова, разорвавшая корабль почти что на пополам. Длиннее, чем жилой блок, щель обнажила дюжины палуб и выглядит, словно путь внутрь.*

Они могут попасть внутрь корабля через огромную трещину, разломившую корпус с их стороны. Нижние палубы представляют собой месиво искореженных коридоров и разорванных перегородок. Внутри темно, душно и крайне тихо. Исследователи также обнаружат ядро корабля, заблокированное массивными энергетическими печатями. Кажется, оно напрямую связано с мостиком и удивительным образом до сих пор гудит энергией. Перед ними встанет выбор – вернуться за тяжёлым оборудованием, что разрезать печати, или же обследовать мостик в поисках способа снять их оттуда. Внутренний шлюзовой отсек, ведущий с нижних палуб на мостик, всё ещё запечатан, и когда Исследователи откроют его (или обнаружат, что их уже опередили люди Хадрака), их поприветствует ленивый ветер древнего спёртого воздуха. Это значит, что наиболее рисковые ИП смогут снять пустотные костюмы, пока находятся на мостике.

Мостик едва освещён бледным сиянием звезды Магороса через виста-панели обзорной платформы. Под холодным светом Исследователи увидят длинный полукруглый зал с троном лорда-капитана в дальнем конце. Вдоль каждой стороны зала расположены ямы сервиторов, холодные и тёмные, набитые древними полумеханическими трупами. Колодец Навигатора расположен посередине, а другое неопознанное углубление (проход к когитационному ядру) - за троном. Всё покрыто толстым слоем мерцающей пыли, сглаженными линиями и сокрытыми человеческими останками, разбросанными по палубе.

С этого момента Исследователи могут обыскивать мостик, ведь на оставшейся части корабля почти ничего не найти. Изучение слоев пыли обнаружит лишь множество старых трупов, разрушившееся оборудование и оружие, давно испортившееся до почти что непригодного состояния. Поиски в колодце Навигатора обнаружат иссохший труп с платиновым медальоном, украшенным символом Дома Асмоттен и с именем Астрианна. Другая комната, проход к когитационному ядру, даст доступ Исследователям к управлению энергетическими печатями, последней функционирующей системе судна. Это потребует некоторого времени и соединения с примитивным духом машины ядра.

Бой на мостике

В этот момент Хадрак постарается убрать Исследователей. Если он их опередил (получив местоположение корабля от Леди Прах), то им придётся столкнуться с Леди Прах и двумя боевыми сервиторами (их профиль смотри на странице 436), ожидающими их прибытия. Если же он следовал за ними, то Леди Прах и сервиторы появятся сразу же после того, как Исследователи отключат печати. Она попытается использовать сервиторов, чтобы держать Исследователей подальше от себя, одновременно атакуя их телекинетическими силами.

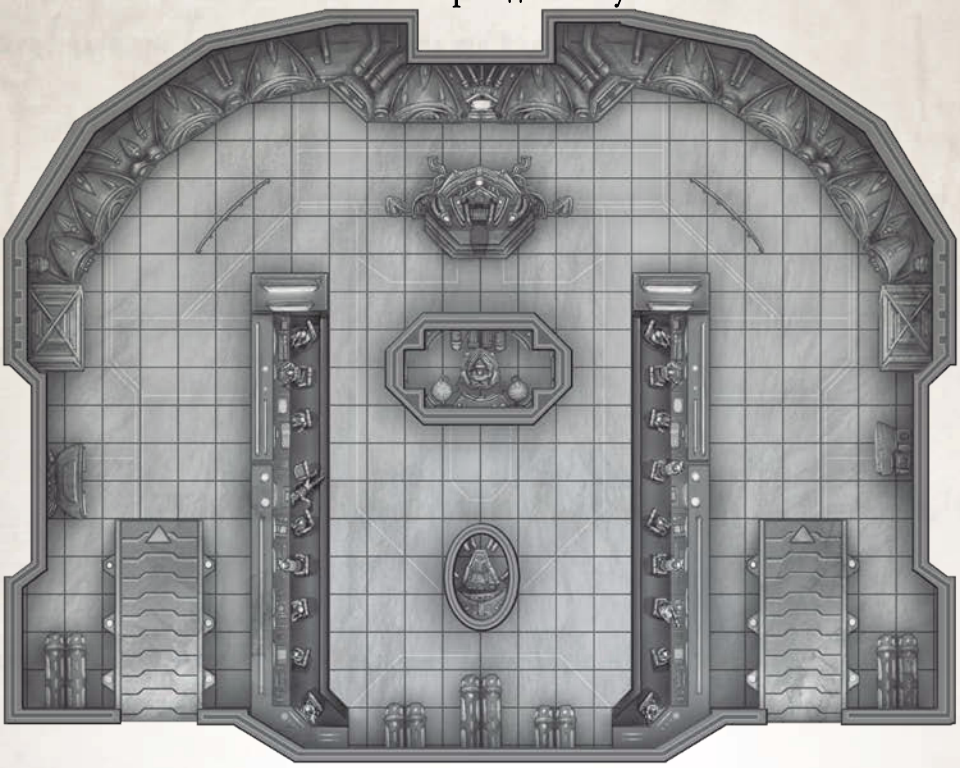
Мостик слабо освещён, и если Исследователи не используют какие-либо источники света, то получают штраф -10 к дистанционным атакам, так как пытаются различить цели среди вспышек выстрелов и колыхающихся теней. В дополнение к темноте, пыль также может стать проблемой. После 5 раундов боя, если ИП или НИП перемещались больше, чем на несколько метров, или же было использовано наносящее Взрывной урон оружие, ковер пыли превратится в туман. Это ограничит дистанцию видимости до 10 метров.

Если Исследователи помогали Леди Прах на Магорос Прайм, она не станет сражаться до смерти, и, если возможно, отступит в руины корабля, чтобы там спрятаться.

Битва среди астероидов

Одновременно с атакой Леди Прах Хадрак выведет *Беспощадную Длань* на позицию удара по судну Исследователей. МИ должен немедленно предупредить Исследователей, что их судно находится под атакой взбешенными вокс-сообщениями, вспышками оружейного огня, видимыми через виста-панели, и сильной тряской, вызванной уничтожающими астероиды

Мостик Праведного Пути



артиллерийскими залпами. Пока кораблю вступают в бой друг с другом, МИ должен закончить бой на мостике, прежде чем приступать к космическому сражению (по факту, личный бой между ИП и Леди Прах, скорее всего, завершится ещё до того, как пройдёт первый ход космического боя).

Управляя своими последователями или вернувшись на корабль лично (вероятно, под огнём), Исследователи могут попробовать победить Хадрака. Оба корабля начинают в 20 ПЕ друг от друга, а Беспощадная Длань появляется из-за особо огромного куска скалы. Сражение среди астероидов – весьма рискованная задача, т.к. огромные камни дрейфуют по сектору обстрела, разбиваются о пустотные щиты и создают множество ложных целей на сенсорах. Учитывая эти факты, все проверки Навыка Стрельбы из корабельных орудий получают штраф -10. Кроме того, т.к. весь бой проходит в поле астероидов (см. стр. 257), учитываются и все штрафы за проваленные проверки. Умный капитан может использовать астероиды и как преимущество следующими способами:

- **Использование скал как укрытия**: вся область захламлена астероидами размером с крейсер, за которыми капитан может укрыть свой корабль от противника. Сделав **Сложную (-10) проверку Маневрирования + Пилотирование** (или повысив сложность Манёвра на одну ступень), капитан размещает своё судно за несколькими крупными обломками, увеличив штраф стрельбы по нему на -40. Но и тут не без риска. Если он провалит проверку, вместо обычных эффектов от астероидов, его корабль считается протараненным (см. стр. 243) фрегатом с лобовой бронёй 20, т.к. его корабль врезается во фрагмент астероида.
- **Создавать облака пыли**: другая тактика – взрывать астероиды в пыль, чтобы маскировать перемещения корабля. Корабль может выстрелить из Компонента вооружения, чтобы испарить камни, налагая дополнительный штраф -10 на все выстрелы с одного сектора обстрела по выбору персонажа.
- **Притяжение астероидов**: судна, сражающиеся неподалеку от кладбища кораблей, могут использовать гравитационный колодец для поддержки собственных маневров. Это добавляет +10 ко всем проверкам пилотирования, подводящим корабль ближе к скале или разворачивающим корабль в её направлении.

Хадрак будет упорно сражаться, но если его корабль будет слишком сильно повреждён (т.е. потеряет больше половины Прочности Корпуса), то ускользнет в пустоту, оставив Исследователей с их наградой.

Завершение

Победив Хадрака и найдя *Праведный Путь*, Исследователи имеют все права на трофеи. После деактивации энергетических печатей, они обнаружат хранилища, переполненные древними экзотическими и чужеродными сокровищами. По замыслу приключения, груз может быть просто переведен в Прибыль (смотри ниже). Но если МИ хочет, то может заполнить сокровищницы корабля чем угодно (чтобы почерпнуть идеи, смотри "Предание о Праведном Пути").

Что до Хадрака Фела, то, если выжил в бою, он исчезнет, чтобы зализать раны, и, возможно, вернуться позже. Невзирая на поражение, он не таит зла на Исследователей, но если встретится с ними вновь, не станет недооценивать их во второй раз. МИ может использовать его как второстепенного противника, если нужно, используя гнев игроков, что, по идее, должен у них возникнуть, как преимущество. И, наконец, если Леди Прах сбежала, то рано или поздно она вновь воссоединится с Хадраком. Вне всяких сомнений, если они вновь с ним встретятся, то она будет неподалеку.

Часть Третья описывает Исследовательские Задачи, завершение которых принесёт Исследователям 500 Очков Достижения.

Награды

Расхищение *Праведного Пути* принесёт исследователям +3 к Прибыли после продажи найденных артефактов и сокровищ. ИП должны учесть все бонусы, полученные за выполнение Заданий, чтобы вычислить окончательное количество полученных ими Очков Достижения. После этого любые Очки Достижения сверх 1500 могут быть обменяны на дополнительную Прибыль (каждые 100 Очков Достижения превратятся в 1 дополнительную Прибыль). В дополнение к этому, каждый персонаж получит 1000 очков опыта за завершение приключения (в дополнение к тем, что они могли получить во время него), плюс 50 за каждое выполненное группой Задача. Если Исследователи смогли победить Хадрака или Леди Прах, вознаградите их дополнительными 150 Очками Опыта за каждого.

Важные НИП

Хадрак Фел

Хадрак Фел								
НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
48	42	30	40	35	38	37	45	41

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 22
Умения: Бдительность (Восп.), Обаяние (Общ.) +20, Карабканье (Сила), Командование (Общ.) +20, Общие Знания (Империум, Пустота, Имперский Флот, Война) (Инт.), Обман (Общ.) +20, Уклонение (Лов.) +10, Навигация (Звёздная) (Инт.) +10, Знание Языка (Высокий Готик, Низкий Готик) (Инт.) +10.
Таланты: Выучка с Ручным Оружием (Лазерное, СБ), Стальные Нервы, Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное, Универсальный), Выучка с Пистолетами (Универсальный).
Броня: Лёгкий панцирь силовика (Руки 5, Торс 5, Ноги 5).
Оружие: Болт-пистолет с лазерным прицелом (30м; О/2/–; 1к10+5 В; Проб. 4; Обойма 8; Полное; Разрывное), мономеч лучшего качества (1к10+3 Р; Проб. 2).
Снаряжение: две запасные обоймы для болт-пистолета, личный вокс, кольцо с печаткой, противогаз.

Леди Прах

Леди Прах								
НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
28	28	30	40	36	32	38	55	23

Движение: 3/6/9/18 **Раны**: 19
Умения: Бдительность (Восп.) +20, Шифры (Оккультизм) (Инт.), Общие Знания (Империум, Пространство Коронус) (Инт.), Командование (Общ.), Обман (Общ.) +10, Уклонение (Лов.) +10, Запретные Знания (Демонология, Варп) (Инт.) +10, Запугивание (Сила) +10, Воззвание (СВ) +20,Психонаука (Восп.) +20, Знание Языка (Низкий Готик) (Инт.).
Таланты: Тёмная Душа, Бесстрашие, Искушённый, Выучка с Рукопашным Оружием (Примитивное), Выучка с Пистолетами (Универсальный), Пси Рейтинг 6, Сопротивление (Психические Техники).
Дисциплины: Телепатия, Телекинез.
Психические техники: Ближняя Телепатия, Зондирование Разума, Ужаснуть, Запутать, Повелитель Зверей, Принудить.
Броня: Ксено-ячеистый костюм (Руки 4, Торс 4, Ноги 4).
Оружие: Болт-пистолет (30м; О/2/–; 1к10+5 В; Проб. 4; Обойма 8; Полное; Разрывное).
Снаряжение: одежды хорошего качества, фото-визор, скафандр модели Селенит, противогаз.

Пирексия

Пирексия								
НС	НР	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Общ
40	—	35	35	48	19	42	35	—

Движение: 2/4/6/12 **Раны**: 8
Умения: Бдительность (Восп.) +10, Уклонение (Лов.).
Таланты: Бесстрашие, Быстрая Атака.
Черты: Бронированная обшивка, Ночное Зрение, Летающий 20, Машина (4), Размер (Тощая). Броня (Машина):Все 6.
Оружие: Острые когти (1к10+1 Р; Проб. 2; Разрывное).
Снаряжение: Встроенный вокс и когитатор, ауспекс.

A

a cloud in the warp	Облако в Варпе
Abenicus	Абиник
Abundant	Распространённое
Academics	Учённые
Accumulated Data	Накопленные данные
Accurate	Точное
Accursed Demesne	Проклятые Владения
Accustomed to Crowds	Привычность к Толпе
Achievement Points	Очки Достижения
Acquisition	Приобретение
Acrobatics	Акробатика
action subtypes	Подтипы Действия
Active Augury	Активная Авгурия
Acula	Акула
Acute Disorder	Острое Расстройство
Adeptus Arbites	Адептус Арбитрес
Adeptus Astra Telepathica	Адептус Астра Телепатика
Adjust bearing	Коррекция Пеленга
Adjust speed	Коррекция Скорости
Adjust speed & bearing	Коррекция Пеленга и Скорости
Adranti Nebula	туманность Небула
Advanced Helmet Systems	Продвинутые системы шлема
Advanced Skills	Продвинутые умения
Against All Odds	Вопреки Всему
Age of Strife	Эра Раздора
Agile	Ловкость
Agility (Ag)	Ловкость (Лов (Л))
Agusia	Агузия
Aid the machine spirit	Помощь Духу Машины
Aigiarn	Айгиарн
Aim	Прицеливание
Air of Authority	Дух Власти
Aldus Col	Альдус Кол
Aleana Howsian	Алеана Хосиан
Aleene	Алейн
Alembid	Алембид
Alenic Depths	Аленические Глубины
All-Out Attack	Атака Всеми Силами
Almanac Astrae Divinitus	Альманах Астра Дивинитус
Altar-Templum Calixis-Ext-17	Алтарь-Темплум-Каликсида-Экст-17
Amasec	Амасек
Ambidextrous	Амбидекстрия
Amputator Shells	Патроны «ампутатор»
Ancestral Seal	Знак Предков
Ancient Life sustainer	Древняя система жизнеобеспечения
Andrew	Эндрю
Angevin	Анжуйский
Angevin Era Chainsword	Цепной меч эпохи Анжуйского
крестового	похода
Ansellion Aquairre	Анселлион Акваир
Anti-Plant	Противорастительная
AP (Armour Points)	ОБ (Очки Брони)
aquila pendant	ожерелье аквиллы
Archaeologist	Археолог
Archaic	Архаика
Archaos	Архаос
Archeotech	Археотех
Archeotech Laspistol	Археотек Лазпистолет
Archmilitant	Архимилитант
Arduous (–40)	Напряжённая (-40)
Armour	Броня
Armour of Contempt	Броня Презрения
Armour plating	Бронированная обшивка
Armour Type	Вид брони
Armoured Bodyglove	Бронекомбинезон
Armoured bridge	Бронированный мостик
Armoured prow	Бронированный нос
Armourer	Оружейник
Arms Coffer	Оружейный чехол
Armsmaiden	Дева Войны
Arradin Vykis	Аррадин Викис
Arrows/Quarrels	Стрелы/болты
Asklepyon	Асклепий
Aspyce Chorda	Аспиция Хорда
Assassin Strike	Удар Асассина
Astra Veritas	Астра Веритас
Astral Telepathy	Астральная Телепатия
Astro-Telepathy	Астро-телепатия
Astrographer	Астрограф
Astromancy	Астромантия
Astronomican	Астрономикон
Astropath	Астропат
Astropath Sign	Знаки Астропатов
Astropath Transcendent	Трансцендентный Астропат
astropathic interference	Астропатические Помехи
Athel Astaan	Этель Эстаан
Aubray's Anvil	Наковальня Аубрая
Auger Arrays	Аугер-массивы
Augmented retro-thrusters	Улучшенные тормозные двигатели
Augmented Senses	Дополнительные органы чувств
Augury	Авгурия
Aura Reading	Чтение Ауры
Auspex/Scanner	Ауспик/Сканер
Auto Quill	Автоперо
Auto-senses	Авточувства
Auto-stabilised	Автостабилизация
Auto-stabilised Logis-targeter	Авто-стаблизируемый логис-
	целеуказатель
Autogun	Автоган
Autopistol	Автопистолет
Autoquill	Автоперо
Autosanguine	Автосангвинация
Availability	доступность
Average	Среднее
Awareness	Бдительность
Awe of the God Emperor	Благоговение перед Богом-
	Императором

A

Backpack	Рюкзак
Backpack Ammo Pack/Power Pack	Заплечный патронный
короб /	источник питания
Balanced	Сбалансированное
Balastus Irem	Баластус Ирем
Baleful Eye	Зловещий глаз
Ballistic	Стрелковое
Ballistic Mechadendrite	Стрелковый механодендрит
Ballistic Skill (BS)	Навык Стрельбы (НС)
barracks	Бараки
Barter	Бартер
Basic Skills	Базовые умения
Basic Weapon Training	Выучка с Ручным Оружием
Bastion	Бастион
Bastion of Iron Will	Бастион Железной Воли
Battle Rage	Боевая Ярость
Battlefleet Calixis	Боевой Флот Каликсис
Battleground	Поле Боя
Beastmaster	Повелитель Зверей
beggar's cloak	плащ бедняка
Belasco Dueling Pistol	Дуэльные пистолеты Беласко
Benetek	Бенетек
Berserk Charge	Напор Берсерка
Best-Craftsmanship	лучшее качество
Bestial	Зверь
Binary Chatter	Двоичный Код
bionic locomotion	Бионическая локомоция
bionic respiratory system	Бионическая дыхательная система
Bionic Arm	Бионическая рука
Bionic Heart	Бионическое сердце
bionic limb	бионическая конечность
Birthright	Право по Рождению
Blademaster	Мастер Клинка
Blast	Взрыв
Blather	Трёп
Bleeder Rounds	Кровопускающие пули

blessed by the emperor	Благословленный Императором
Blessed Ignorance	Благословенное Неведение
Blessed Radiance	Благославенное Сияние
Blessed Scars	Блаженные Рубцы
blessed ship token	благословленный жетон корабля
Blind	Ослепляющая
Blind	Слепой
Blind Fighting	Бой в Слепую
Blood Loss	Потеря Крови
Blood Will Have Blood	Кровь Есть Кровь
Bloodtracker	Кровавая Гончая
body	торс
Bolas	Бола
Bolt Pistol	Болт-пистолет
bolt shell keepsake	памятная болтерная гильза
Bolt Shells	Болтерные снаряды
boltgun	болтер
Bone Warden	Костяной Страж
Bounty Hunter	охотник за головами
Bow	Лук
Brace Heavy Weapon	Установить Тяжёлое Оружие
bridge	Мостик
bridge of Antiquity	Старинный мостик
Bright	Ярко
Broadside	Бортовое
Brook No Insult	Невыносящий Оскорблений
Brutal Charge	Жестокий Натиск
Bulging Biceps	Крепкие Бицепсы
Bullets	Патроны
Bureaucracy	Бюрократия
Burnscour	Бернскор
Burnscour Beast Hide	Шкура бернскорского зверя
Burrower	Роющий

C

Cadius Daxil	Кадий Даксил
Caelestis Imperium	Целестис Империум
Calamity	Потерпевший Бедствие
Calbvere	Калбвер
Calculance Array	Калькуляционный массив
Calculus Logi Upgrade	Улучшение Калькулус Логи
Called shot	Объявленный Выстрел
Callopius Magnus	Колопус Магнус
Cameleoline Cloak	Хамелеолиновый плащ
Carapace Armour	Благословленная Панцирная Броня
Carapace Armour (Storm Trooper and Enforи	Панцирная броня (Сционов силовиков)
Cargo Hauler	Грузовое Судно
Cargo hold and Lighter bay	Грузовые трюмы и лихтерные отсеки
Cargo-8s	Карго-8s
Carouse	Кутёж
Catachan	Катакан
Catfall	Кошачье Приземление
Cauldron	Котёл
cauldron	Котёл
Caves of Steel	Пещеры из Стали
censer and incense	кадило и ладан
Ceres	Церес
Cesti Gros	Цести Гро
Chain Axe	Цепной топор
chainsword	цепной меч
Challenging (+0)	Серьёзная (+0)
Chapter I: Character Creation	Глава I: Создание Персонажа
Chapter II: Career Paths	Глава II: Карьерные Пути
Chapter III: Skills	Глава III: Умения
Chapter IV: Talents	Глава IV: Таланты
Chapter IX: Playing The Game	Глава IX: Игровой Процесс
Chapter V: Armoury	Глава V: Арсенал
Chapter VI: Psychic Powers	Глава VI: Психосилы
Chapter VII: Navigator Powers	Глава VII: Силы Навигатора
Chapter VIII: Starships	Глава VIII: Космические Корабли
Chapter X: The Game Master	Главу X: Мастер Игры
Chapter XI: The Imperium	Глава XI: Империум
Chapter XII: Rogue Traders	Глава XII: Вольные Торговцы
Chapter XIII: The Koronus Expanse	Глава XIII: Пространство Коронус
Chapter XIV: Adversaries & Aliens	Глава XIV: Противники и Чужие
Chapter XV: Into The Maw	Глава XV: В Пасть
Charge	Натиск
Charge Pack	Батарея
Charm	Обаяние
Charm	Амулет
Charmed	Зачарованный
charming performance	Очаровывающее Исполнение
Charnel Stars	Гробовые Звёзды
Charron	Харон
Chartist-trader	Торговец-хартист
Chasmed World	Изрезанный Мир
Chem Geld	Химическая Кастрация
Chem-Use	Химпользование
Child of the Creed	Дитя Веры
Children of Thorns	Дети Шипов
Choir	Хор
Chosen By destiny	Избранник Судьбы
chrono	хронограф
Chymistry	Химия
Cin?ed Keyes	Ксанед Кейс
Cinderhall	Синдерхол
Cineris Malificum	Синерида Малификум
cinerus maleficum	Цинерида Малефикум
Ciphers	Шифры
Class	Тип
Class Division	Классовые Противоречия
Cleanse and Purify	Очищение и Искупеление
Climb	Карабканье
Clip	Магазин (Mar.)
Clip Harness/Drop Harness	Страховочный пояс/обвязка
Clothing and Adornment	Одежда и украшения
Cobalt	Кобальт
Cold Guild	Холодная Гильдия
Cold Trade	Холодный Промысел
Combat bridge	Боевой мостик
Combat Formation	Боевое Построение
Combat Master	Мастер Боя
Combi-tool	комби-инструмент
Combi-Tool	Комби-инструмент
Comdeus Canto	Комдий Канто
Come to new heading	Проложить Новый Курс
Command	Командование
Command bridge	Командный мостик
Commerce	Коммерция
Commerce bridge	Торговый мостик
Common	Обычное
Common Lore	Общие Знания
Communication	Связь
Communications	Средства связи
Compact	Компактное
Compartmentalised Cargo hold	Раздельный грузовой трюм
Compel	Принудить
Competent	Компетентная
Complication	Усложнение
con	Дезинформация
Concanid	Конканид
Concealed Cavity	Тайная Полость
Concealment	Маскировка
Concentration	Концентрация
Conclave	Конклав
Consume Life	Питаемый Резнёй
Contortionist	Ловкач
Corman Gerrus	Горман Геррус
Corpse-fortune	Мёртвая Удача
corruption	Порча
Cortex Implants	Кортексные имплантаты
Cortin Blaine	Кортис Блейн
Counter Attack	Контратака
course untravelled	Неизведанный Курс
Crack	Первоклассная
Crack Shot	Разрывной Выстрел
Crafting	Создание

Cramped	Теснота
Cranial Armour	Черепная броня
Cranial Circuitry	Черепная схема
Crawler	Ползающий
Crew Compartments	Помещения для экипажа
Crew Morale	Боевой Дух Экипажа
Crew reclamation facility	Комплекс утилизации команды
Criminal	Преступник
Crippled	Искалеченый
Crippling Strike	Калечащий Удар
Critical Damage	Критический Урон
Critically Damaged	Критически Раненный
Crossbow	Арбалет
Crow Spirits	Духи-Вороны
Crushing Blow	Сокрушительный Удар
Crux Beam Gun	Лучевое ружьё круксов
Cryptology	Криптология
Cure for Claustrophobia	Лекарство от Клаустрофобии
Customised	Подогнанное
Cyber Mantle	кибер мантия
Cyber-mantle	Кибермантия
Cybernetic Senses	Кибернетические органы чувств

D

Daemonic	Демонический
Daemonic	Демон
Daemonic Presence	Демоническое Присутствие
Daemonology	Демонология
Damage Control Station	Пункт контроля повреждений
Damaris	Дамарис
Dancer	Танцор
Dark Age of Technology	Тёмная Эра Технологий
Dark Pact	Тёмный Пакт
Dark Sight	Ночное Зрение
Dark Soul	Тёмная Душа
Dark Visionary	Темный Ясновидящий
dark voyage	Тёмное Странствие
Darkness	Темнота
Dartcaster	Стреломёт
Data-loom	Инфостанок
Data-slate	Инфопланшет
dataslate	инфопланшет
Daughter of Regals	Царская Дочь
dauntless	Неустрашимый
De-Tox (Drug)	Детокс (Препарат)
Dead Weight	Перегруз
Deadeye Shot	Снайперский Выстрел
death World	Мир Смерти
Death-dealers	Дельцы смерти
Deavon	Дэвон
Decadence	Декаданс
Deceive	Обман
deep Void Auger Array	Комплекс глубокопустотных аугеров
Defensive	Защитное
Defensive Stance	Защитная Стойка
defuse explosives	Обезвреживание
Degrees of Failure	Степени Провала
Degrees of Success	Степени Успеха
Delay	Задержка
Delectus Nox	Делектус Нокс
Delude	Запутать
Demolition	Взрывчатка
Demolition Charge	Подрывной заряд
Deranged	Помешанный
descriptor	дескриптор
Detection	Обнаружение
Deviant Philosophy	Девиантная Философия
diagnose	Диагностика
Diagnostor	Диагностор
Die Hard	Крепкий Орешек
Difficult (–10)	Сложная (-10)
Difficult Terrain	Труднопроходимая Местность
Difficulty	Сложность
Digital Weapons	Перстневое оружие
Dimensions	Размерения
Disarm	Обезоружить
Discipline	Дисциплина
disengage	Отрыв
Disguise	Переодевание
disinformation	Дезинформация
Disposition	Нрав
Disturbed	Беспокойный
Disturbing Voice	Пугающий Голос
Divination	Предсказание
Divine Astrometricum	Священная Астрометрия
Divine Ministration	Божественное Служение
Divining the Future	Предсказать Будущее
Dodge	Уклонение
Dolorium	Долориум
Dolorous Prize	Скорбная Награда
Dominate	Господство
Domination	Господство
Dominus Kalimidae	Домин Калимиде
Doronal Casius	Дорон Касий
Dorsal	Надпалубное
Double Team	Двойная Команда
Drake	Дейк
Drill Abbot	Аббат Наставник
Drive	Вождение
Drusian Play	Друзианская Драмма
Drusus Marches	Друзова Марка
Dual Shot	Двойной Выстрел
Dual Strike	Двойной Удар
Dumdum Bullets	Пули «дум-дум»
Duration	Продолжительность
Dusk	Сумерки
Duty Bound	Связанный Долгом
Duty to Humanity	Долг Перед Человечеством
Duty to the Throne	Долг Трону
Duty to Your Dynasty	Долг Перед Династией
Duty Unto Death	Долг Превыше Смерти

E

Easy (+30)	Простая (+30)
Ebon Geist	Эбонитовый Дух
Ecclesiarchal robes	робы Экклезиархии
Ecclesiarchy	Экклезиархия
Echo of Hard Times	Эхо Тяжёлых Времен
Egarian Dominion	Эгарианский Доминион
Egerian Geode	Эгарианская жеода
Electoo Inductors	Электротату-индукторы
Electrical Succour	Электрическая Поддержка
Electro Graft	Электрографт
Electro Graft Use	Использование Электрографа
Electro-graft	Электрографт
Elementary	Элементарная
Elite	Элита
Elizabeth Orleans	Элизабет Орлеанс
Elongated Form	Растянутая Форма
emergency repairs	Срочный Ремонт
Emperor's Tarot	Таро Императора
Emperor's tarot deck	колода Таро Императора
Empyrean	Эмпиреи
Encumbered	Отягощён
Endeavour	Предприятие
Endurance	Испытание
Enemy	Враг
Energetic Interference	Энергетическая Интерференция
Energy (E)	Энергетический (Э)
Energy Cache	Энергетический Запас
enforcer light carapace	лёгкий панцирь силовика
Engines Crippled	Поломка Двигателей
Engraved Star-charts	Выгравированные звёздные карты

Enhanced Bionic Frame	Расширенный Бионический Каркас
Enhanced Cogitator Relays	Усиленные когитаторные реле
Enormous	Огромный
Erasmus Haarlock	Эразм Хаарлок
Ergar Keer	Эргар Кир
escape Bonds	Выбраться из Пут
escape grapple	Вырваться из Захвата
Essential Components	Необходимые Компоненты
Etiquette	Этикет
Evaluate	Оценка
evasive manoeuvres	Манёвры Уклонения
Exceptional Leader	Исключительный Лидер
Excrucian	Мучитель
Exotic	Экзотическое
Exotic Weapon Training	Выучка с Экзотическим Оружием
Expander Rounds	Экспансивные пули
Experience Points (xp)	Очки Опыта (ОО)
Exploration	Исследование
Exploration Challenges	Испытания Исследования
Explorator	Эксплоратор
Explorator Binary	Двоичный Эксплораторский
Explorator Enginseer	Машинный Провидец
Explorator Implants	Имплантаты Эксплоратора
Explorer	Исследователь
Explosive (X)	Взрывной (В)
Explosive Arrows And Quarrels	Разрывные стрелы и болты
Extended	Длительное
Extended Action	Длительное действие
Extended Care	Длительный Уход
Extended Repairs	Длительный Ремонт
extended supply Vaults	Расширенные хранилища припасов
Extensive Stores	Большие склады
External	Внешний
Extremely Rare	Чрезвычайно Редкое
Eye of the Warp	Глаз Варпа
Eyes as Dark as the Void	Глаза, Тёмные как Пустота
Eyes Everywhere	Глаза Повсюду

F

Factotum	фактотум
Faith Laithmon	Фейт Латимон
falax	Фалакс
Falcon's Fall Gamma	Гамма Падения Сокола
False Hope	Ложная Надежда
far corpse stars	Далёкие Мёртвые Звёзды
Farzin	Фарзин
Fasillica	Фасилика
Fate Point	Очко Судьбы
Fated for Greatness	Суждено Величие
Fatigue	Усталость
Favoured by the Warp	Благоволение Варпа
Favoured of the Faithful	Избранник Праведных
Fear	Страх
Fearless	Бесстрашие
Feedback Screech	Резонансный Визг
Feint	Финт
Fel	Фел
Feldran Carn	Фелдран Карн
Fellowship (Fel)	Общительность (Общ)
Ferric Lure	Привлечь Железо
Ferric Summons	Призвать Железо
Fettered Power	Скованная Мощь
Feudal World Plate	Феодальные латы
Filtration Plugs	Фильтры-затычки
Fire Type Selector	Переводчик типа боеприпасов
First Aid	Первая Помощь
Fist of Gork	Кулак Горка
Fit For Purpose	Соответствует своему назначению
Flak Armour	Флак-броня
Flame	Зажигательное
Flame Weapon Training	Выучка с Зажигательным Оружием
flamer	огнемёт
flank speed	Самый Полный Ход
Flexible	Гибкое
Flintlock Pistol	Кремниевый пистолет
Flyer	Летающий
Flyers	Авиация
Focus Power	Фокусировка Мощи
Focus Power Test	Проверка Фокусировки Мощи
focused Augury	Направленная Авгурия
Foehammer	Сокрушитель
Footfall	Поступь
Forbidden Lore	Запретные Знания
Force Bolt	Силовой Болт
Force Shards	Силовые Лезвия
Forearm Weapon Mounting	Запястное крепление оружия
Foreshadow	Предзнаменование
foreshadowing	Предсказывание
Foresight	Предусмотрительность
Forge World	Мир-кузница
Fortune	Богатство
Foulstone	Грязнокамень
Foundling Worlds	Миры-Найдёныши
fra'al	фра'ал
Fractal Blade	Фрактальный клинок
Frag	Фраг
Free Action	Свободное действие
Free Trader captain	Капитан – свободный торговец
Free-thinker	Свободный Мыслитель
Freebooters	Флибутьеры
Frenzon (Drug)	Озверин (Препарат)
Frenzy	Неистовство
frigate	фрегат
From Beyond	Потусторонний
Frozen Sisters	Ледяные Сёстры
Fuel	Топливо
Fuelled by Fate	Наполненный Верой
Full Auto Burst	Длинная Очередь
Full Move	Шаг
Furibundus	Фурибундус
Furious Assault	Яростный Натиск

G

Gallant	Галлант
Gamble	Азартные Игры
Gaze into the Abyss	Взгляд в Бездну
geller field	Поле Геллера
Ghilym Garrett	Гилим Гарретт
ghost field	Призрачное поле
Ghost Sword	Меч призраков
Ghostly Echoes	Призрачное Эхо
Gift of Despair	Дар Отчаяния
Gilded Lady	Указующая Леди
Glow-globe/Lamp Pack	Светошар/Светильник
God-Emperor's Scourge	Плеть Бога-Императора
Golgenna Reach	Пролив Голгенны
Good Reputation	Хорошая Репутация
Gorlos Fel	Горлос Фел
governing Characteristic	связанная характеристика
Government	Правительство
Grace	Благодать
Grand	Великое
Grapnel	Кошка
Grapple	Захват
Grapplehawk	Ловчий ястреб
Grappling	Захват
Grav Chute	Гравишют
Graviton Gun	Гравитонная пушка
gravity sails	Гравитационные паруса
gravity tides	Гравитационные волны
Great Weapon	Двуручное оружие
Greater	Крупное
Grenade Launcher	Гранатомёт
Ground Vehicle	Наземный Транспорт
Grox Hide/Chainmail	Шкура грокса/кольчуга
Groxwhip	Кнут для гроксов

Graviton Gun	Гравитонная пушка
gravity sails	Гравитационные паруса
gravity tides	Гравитационные волны
Great Weapon	Двуручное оружие
Greater	Крупное
Grenade Launcher	Гранатомёт
Ground Vehicle	Наземный Транспорт
Grox Hide/Chainmail	Шкура грокса/кольчуга
Groxwhip	Кнут для гроксов
Guard flak armour	Флак броня гвардейца
Guarded Attack	Осторожная Атака
Guardian	Страж
Gun Blessing	Благославление Оружия
Gunslinger	Мастер Пистолетов

H

Hadd	Хадд
Hagiography	Агиография
hail the enemy	Переговоры с Противником
Halak	Халак
Half Action	Полудействие
Half Move	Полушаг
Hallucinogen	Галюциногенная
Halo Stars	Звёзды Гало
Halvan Riond	Халван Районд
Hand Bow	Ручной лук
hand cannon	ручная пушка
Hand Flamer	Ручной огнемёт
hand vox	ручной вокс
Hard (–20)	Тяжёлая (-20)
Hard Bargain	Ловкий Торгаш
Hard Target	Трудная Мишень
Hard to Breach	Трудно пробить
Hardened	Закалённый
Hardy	Семижильный
Harlequin's Kiss	Поцелуй арлекина
Hastur Whitlock	Хастур Уитлок
Hatred	Ненависть
Haunted	Населённый Призраками
havoc-class merchant raider	Торговый рейдер типа «Опустошение»
Hazeroth Abyss	Бездна Асирофа
hazeroth-class privateer	Каперское судно типа «Асироф»
Healing	Лечение
Heathen Stars	Звёзды Язычников
Heavily Damaged	Тяжело Раненный
Heavy Bolter	Тяжёлый болтер
Heavy Flamer	Тяжёлый огнемёт
Heavy Leathers/Furs	Тяжёлая кожа/шкура
Heavy Stubber	Тяжёлый стаббер
Hecate	Гекат
Hecaton Rift	Разлом Гекатона
Heightened Senses	Усиленные Чувства
Held in my Gaze	Сковывающий Взор
hellgun	хеллган
Hellish (–60)	Адская (-60)
Hellpistol	Хеллпистолет
Hellsent	Посланник ада
Helmut Kranzelle the Ill-Counselled	Гельмут Кранцель Злосоветчик
Helois Wanderer	Гелоиский Странник
Hemelshot	Хемельшот
Hereditary Charter	Наследственная Хартия
Hereditary Free Charter	Наследственная Вольная Хартия
heretek	еретек
Hermitage	Скит
Hidden sally-ports	Засады
Hidden Spaces	Скрытые места
High Altitude	Большая высота
High Gothic	Высокий Готик
High Navigator	Высокий Навигатор
High Provender	Изысканная еда
high vendetta	Высокая Вендетта
Hip Shooting	Стрельба от Бедра
Hiram Sult	Хирам Салт
Hired Gun	Наёмник
Hit and Run	Ударил-Отступил
Hive Dialect	Диалект Улья
Hive World	Мир-улей
Hivebound	Выросший в Улье
hold fast!	Держаться стойко!
Hololithic Display Tank	Резервуар Гололитического Дисплея
Home World	Родной Мир
Horus Heresy	Ересь Хоруса
Hot-shot Charge Pack	Пробивной заряд
Hotshot Pilot	Ас
House Dimico	Дом Димико
Hoverer	Парящий
Hovering	Парение
Hulking	Громадный
Hull Integrity	Прочность Корпуса
Hunt for Sedition	Поиск Смутьянов
Hunted by a Crime Baron	Разыскиваемый Криминальным Бароном

I

Ignace Zor	Игнаций Зор
Ill-omened	Зловещий
Ill-starred	Злополучный
illisk	Иллиск
Image of the Void	Образ пустоты
Immense	Необъятный
Immobilised	Обездвиженный
Impact (I)	Ударный (У)
Imperial Guard	Астра Милитариум
Imperial Navy	Имперский Флот
Imperial Navy uniform	форма Имперского Флота
Imperial Truth	Имперская Истина
Imperial Warrants	Имперские Патенты
Imperial World	Имперский Мир
Imposing	Грандиозный
Improved Fire Direction	Улучшенное управление огнем
Improved Warp Sense	Улучшенное Чувство Варпа
Improvised	Импровизированное
In Harm's Way	В опасности
Inaccurate	Неточное
Incompetent	Некомпетентная
Incomprehensible Layout	Запутанная планировка
Incorporeal	Бестелесный
Independent Targeting	Независимое Прицеливание
inferno pistol	Инферно пистолет
Inferno shells	Патроны Инферно
Inferno's Child	Дитя Преисподней
Influence	Влияние
Infused Knowledge	Вложенное Знание
Iniquity	Беззаконие
Initiative	Инициатива
Initiative Order	Порядок Инициативы
Injector	Инъектор
Inquiry	Розыск
Insane	Безумец
Insanity	Безумие
inspection	Инспекция
Inspiration	Вдохновение
inspire	Вдохновить
Inspire	Воодушевить
Inspire Wrath	Вселить Гнев
Intelligence (Int)	Интеллект (Инт)
Interaction	Взаимодействие
Interface Craft	атмосферное
Interrogation	Допрос
Intersection	Пересечение
Intimidate	Запугивание
Into the Jaws of Hell	В Пасть Ада
Inured to Adversity	Привыкший к Напастям
Investigation	Расследование

Invocation	Воззвание
Involved	Запутанное
Iron Discipline	Железная Дисциплина
Iron Jaw	Железная Челюсть
Iron Scourge	Железная Плеть

J

Jaded	Искушённый
Jam Communications	Заглушить Коммуникации
Jan van Yastobaal	Ян ван Йастобаль
Jealous Freedom	Ревнивое Свободолюбие
Jerazol	Иеразол
Jericho-class pilgrim vessel	Паломническое судно типа «Джерико»
Jocardis the Penitent	Джокардия Кающийся
Jonquin Saul	Джонквин Саул
Jonquin Saul	Жонкин Саул
Jovian	Юпитер
Judged and Found Wanting	Виновен и Осуждён
Judgement	Правосудие
Jump & leap	Подпрыгнуть и Перепрыгнуть
Jump or Leap	Подпрыгнуть/Перепрыгнуть
Jump Pack	Прыжковый ранец

K

Kain's Abyss	Бездна Кейна
Karna Arista	Карна Эриста
Karrad Vall	Каррад Валл
Kartr Hollis	Картр Холлис
Keel	Киль
Klandarka	Кландарк
Knife	Нож
Knock-Down	Нокдаун
Kobras Aquairre	Кобрас Акваири
Koronus Expanse	Пространство Коронус
Krak	Крак
Kraken Tooth Dagger	Кинжал из зуба кракена
Krakskull	Кракскул
Krein Vizincy	Крейн Вайзенси
Kroot Rifle	Круутская винтовка

L

labourer	Чернорабочий
Lacristy	Лакристи
Lance	Лэнс
Lance battery	Лэнс-батарея
Lance Weapon	Лэнс-излучатель
Larius sans	Ларий Санс
Las Gauntlets	Лазперчатки
Lascarbine	Лазкарабин
Lasgun	Лазган
laspistol	Лазпистолет
Laspistol	Лазпистолет
Last Man Standing	Последний Герой
Lathe	Станки
Lathimon's Death	Смерть Латимона
Leap Up	Вскочить
Legacy of Wealth	Наследственное Благосостояние
Lesser	Малое
lho-Sticks	Папиросы с лхо
Librarium Vault	Хранилище либрариума
Lidless Stare	Распахнутый Взор
Lieutenant Primus	Первый Лейтенант
Life-sustainer	Система жизнеобеспечения
Lifting Weight	Поднимаемый Вес
Light Sleeper	Чуткий Сон
Lightly Damaged	Легко Раненный
Lightly Wounded	Легко Раненный
Lightning Attack	Молниеносная Атака
Lightning Refleses	Молниеносные Рефлексы
Linguist	Лингвист
Litany of Hate	Литания Ненависти
Literacy	Грамотность
Liturgical Familiarity	Знание Литургии
Location(s) Covered	Покрытие
Locator Matrix	Локационная матрица
Lock on target	Захват Цели
Locke	Локк
logi-compas	логи-компас
Logic	Логика
Logis Implant	Логис Имплантат
Long-Las	Лонг-лаз
Lord-Captain's Baton	Жезл лорда-капитана
Low Altitude	Малая высота
Low Gothic	Низкий Готик
Lucien's Breath	Дыхание Люциэна
Lucin's Breath	Дыхание Люцина
Lucius	Люция
Lucius Greer	Люций Грир
lumen globe	светошар
Luminen Blast	Взрыв Люминена
Luminen Charge	Заряд Люминена
Luminen Shoc	Шок Люминена
Luminorem Majoris	Люминорием Мажорис
Lunar	Лунный
Lure of the Void	Соблазны Пустоты
Luther Mcintyre	Лютер Макинтайр
Luxury passenger Quarters	Роскошные пассажирские покои

M

Machinator Array	Механическое Облачение
Machine	Машина
Machine Cult	Культ Машины
Machine God	Бог-Машина
Machine Spirit Interface	Интерфейс Машиного Духа
Machine Spirit Oddities	Странности Духа Машины
Mag boots	Магнитные ботинки
Magisterial	Властвующий
Maglev Grace	Магнитная Грация
Maglev Transcendence	Магнитное Превосходство
Magnoculars	Магнокуляры
Magoros	Магорос
Magos-Explorator	Магос-Эксплоратор
main Cargo hold	Главный Грузовой Трюм
Major	Крупный
Maleziel	Малезиэль
Malignancy	Пагуба
Man Portable Lascannon	Переносная лазпушка
Man-stopper bullets	Бронебойные пули
manacles	наручники
Manacles	Наручники
Manipulator	Манипулятор
Manipulator Mechadendrite	Механодендрит-манипулятор
Manoeuvrability	Манёвренность
Manoeuvre	Манёвр
Manufacture explosives	Создание Взрывчатки
Maraj	Марадж
Marek Tenzin	Марек Тэнзин
Marius Lorrt	Марий Лоррт
mark 1.r	Марк 1.r
Mark–100	Марк-100
mark–201.b	Марк-201.b
Marked by Darkness	Отмеченный Тьмой
Marksman	Меткий Стрелок
Markus Valgar	Марк Валгар
Mars	Марс
Marwolv	Марволв
Massive	Массивный
Master & Commander	Хозяин и Командир
Master Chirurgeon	Мастер Хирургеон
Master Enginseer	Мастер Технопровидец
Master of Ordnance	Артиллерийский Мастер
Master Orator	Мастер Оратор

Master Plotting Table	Стол генерального планирования
Mastery of Augurs	Мастер Авгуров
Mastery of Gunnery	Мастер Артиллерии
Mastery of Small Craft	Мастер Малых Судов
Mastery of Space	Мастер Космоса
Maw	Пасть
Maxims Vol. III	Изречения Том III
Mechadendrite Use	Использование Механодендритов
Mechanicus Implants	Имплантаты Механикус
Med-Slate	мед-планшет
Medicae	Медика
Medicae Mechadendrite	Медицинский механодендрит
Medikit	Медкомплект
Medikit (Advanced)	Медкомплект (Продвинутый)
Meditation	Медитация
Mefonte's Orthodoxy	Праведность Мефонта
Melbethe	Мельбет
Melee	Рукопашное
Melee Attachment	Штык
Melee Weapon Training	Выучка с Рукопашным Оружием
Melta Bomb	Мельта-бомба
Melta Canister	Мельта-канистра
Meltagun	Мельтаган
Memorance Implant	Запоминающий имплантат
Mental Bond	Мысленная Связь
Mental Disorder	Психическое Расстройство
Mercantile	Торговцы
Mercenary Cant	Жаргон Наёмников
Mesenicus Var	Мезеник Вар
Mesh Armour	Ячеистая броня
metal staff	металлический посох
Mezoa	Мезоя
micro Laser defence grid	Защитная решетка микролазеров
Micro-bead	Микро-наушник
Mighty Shot	Мощный Выстрел
Military	Военные
Mimic	Подражатель
Mind Impulse Unit (MIU)	Блок мыслеуправления (БМУ)
Mind Link	Связь Разумов
Mind over Matter	Разум Превыше Материи
Mind Probe	Зондирование Разума
Mind Scan	Сканирование Разума
Mind's Eye	Духовное Око
Miner	Шахтёр
Minor	Малый
Minor Disorder	Слабое Расстройство
Minuscule	Крошечная
Misfortune	Неудача
Missile Launcher	Ракетомёт
Missionarus Galaxia	Миссионарус Галактиа
Missionary	Миссионер
Mistaken Age	Эра Заблуждений
MIU Weapon Interface	Оружейный БМУ интерфейс
Mob Rule	Правило толпы
modified drive	Модифицированный двигатель
mono	Моно
mono-sword	мономеч
Monumental	Монументальный
Mordian	Мордия
Morgaash Kulgraz	Моргааш Кулграз
Morthus Winterscale	Морт Винтерскейл
Morthus Winterscale	Морт Винтерскейл
Mortis Ex Astra	Мортис Экс Астра
Mortressa	Мортесса
Motion Predictor	Система наведения
Motivation	Мотивация
Move	Передвижение
Movement	Движение
Multi-Melta	Мультимельта
Multicompass	Мультикомпас
multikey	мультиключ
Multiple Arms	Многорукий
Multiple Attacks	Множественные Атаки
multiple Void shield Array	Множественный блок пустотных щитов
munitorium	Муниторium
murder-servitors	Сервиторы-убийцы
Musician	Музыкант
Musket	Мушкет
Mutant	Мутант
Myriad	Мириада

N

Naduesh	Надуеш
narrative	повествовательное
Narrative Time	Повествовательное Время
narthecium	нартециум
Nathin Tsanthos	Натин Цантос
Natural Armour	Естественная Броня
Natural Weapons	Естественное Оружие
Naval Pistol	Флотский пистолет
Naval Shotcannon	Флотская картечница
Navigation	Навигация
Navigator	Навигатор
Navigator Mutations	Мутации Навигатора
Navigator Power	Сила Навигатора
Navis Nobilite	Навис Нобилите
Navis Prima	Навис Прима
Near Unique	Почти Уникальное
Near-Expanse	Ближнее Пространство
Needle Pistols	Игольный пистолет
Needle Rifle	Игольная винтовка
Negligible	Незначительный
nephium	нефиум
Nerves of Steel	Стальные Нервы
Neusalis	Неусалия
Night Cloak	Покров мрака
Nobilite Family	Семья Нобилите
Nobilite robes	одежды Нобилите
Nobility	Аристократия
Noble Born	Знатное Происхождение
Nomadic	Кочующий
Novator	Новатор
Ntharis	Нтарис
Numerology	Нумерология

O

Objective	Задача
Objective Points	Очки Достижений
Objective themes	Темы Задач
Obscura(Drug)	Обскура (Препарат)
observation dome	Купол обсервации
Occult	Оккультизм
Officer's Cutlass	Офицерская абордажная сабля
Old Cthun	Старый Ктун
Omni-scope	Омniприцел
Omnissian Axe	Омниссианский топор
Operator	Управление
Opposed	Встречная
Optical	Оптический
Optical Mechadendrite	Оптический механодендрит
Optimus Nemesis	Оптимус Немезис
Ordinary (+10)	Ординарная (+10)
Ordinatus Extremus	Ординатус Экстремус
Organised	Упорядоченный
Origin Path	Путь Происхождения
Ork Choppa	Орочье рубило
Ork Shoota	Орочье стреляло
Ork Slugga	Орочье пуляло
Orloss the Unkind	Орлосс Злой
Orn	Орн
Orthlack	Ортлак
Overcharge Pack	Сверхзаряженная батарея
Overcharged	Перегруженный
Overheats	Перегрев
Overwatch	Наблюдение

P

Pale and Hairless Flesh	Бледная и Безволосая Плоть
Paragon	Совершенной
Paranoia	Паранойя
Paranoid	Параноик
Parry	Парировать
Parry	Парирование
Parsimus Dewain	Парсимий Девьен
Past Experiences	Минувшие события
Past Histories	Предыстории
Pauper's Legacy	Наследие Бедняка
Paying Customers	Платящие клиенты
Paytor Zoln	Пайтор Зольн
Peer	Связи
Pen (Penetration)	Пробивание (Проб.)
Perception (Per)	Восприятие (Вос)
Performer	Исполнитель
Perils of the Warp	Угрозы Варпа
Personal	Персональное
Phainal Echoes	Отзвуки Фейнала
Phase	Фазовый
phobia	Фобия
Photo Sight	Прицел ночного видения
Photo-Visors/Photo-Contacts	Фото-визоры/Фото-линзы
Photon Flash	Фотонная вспышка
Pict Recorder	Пикт рекордер
Pict-recorder	пикт-рекодер
Pilot	Пилотирование
Pinning	Подавление
Pistol Weapon Training	Выучка с Пистолетами
Pius Mefonte	Пий Мефонт
place explosives	Минирование
Plasma	Плазменная
Plasma Cannon	Плазменная пушка
plasma drives	Плазменный двигатель
Plasma Flask	Колба плазмы
Plasma Gun	Плазмаган
plasma pistol	плазменный пистолет
Plentiful	Изобильное
Plenty for All	Хватит на всех
Point Blank	в упор
Poisons	Яды
Polyglot	Полиглот
Poor Craftsmanship	низкое Качество
Population	Численность
Port	Левый Борт
Port Wander	Порт-Странствие
Possession	Одержимость
Potentia Coil	Катушка потентия
Power Armour	Силовая броня
Power Axe	Силовой топор
Power Field	Силовое Поле
Power Fist	Силовой кулак
Power Generation	Производство Энергии
Power Maul	Силовая булава
power sword	силовой меч
Precise	Точность
Precise Blow	Выверенный Удар
Precision Telekinesis	Точный Телекинез
prepare to repel borders!	Приготовиться к отражению абордажа!
Prerequisites	Требования
Press-Ganged	Насильно Завербованный
pressed-Crew Quarters	Отсеки насильно набранных
Pressman	кабальник
Prestige	Престиж
Preysense	Системы ночного видения
Preysense Goggles	Инфракрасные очки
Preysense Sight	Тепловизионный прицел
Pride	Гордость
Pride of Angelis	Гордость Ангелиса
Priesthood of Mars	Священство Марса
Primitive	Примитивное
Primitive Armour	Примитивная броня
Processional of the Damned	Процессия Проклятых
profit factor	Фактор Прибыли
promethium	прометий
Prosanguine	Просангвинация
Prow	Нос
Psy Rating	Resistance
Psy-focus	Пси-фокус
Psychic Discipline	Психическая Дисциплина
Psychic Phenomena	Психический Феномен
Psychic Powers	Психические Силы
Psychic Scream	Психический Вой
Psychic Technique	Психическая Техника
Psycholocation	Психообнаружение
Psychometry	Психометрия
Psyniscience	Психонаука
Pulsar 484 Scran	Пульсар 484 Скран
Pump-Action	Помповый
pump-action shotgun	pump-action shotgun
Punishing (–50)	Суровая (-50)
Puny	Маленькая
Puppet Master	Кукловод
Pure Faith	Чистая Вера
Purge the Unclean	Очистить Нечистое
Purity Lathimon	Пьюрити Латимон
pushing	нажим
put your backs into it!	Навались!
Pyres	Погребальные Костры

Q

Quadruped	Четвероногий
Quality	качеством
Quest for Knowledge	Поиск Знаний
Quick Draw	Выхватить Оружие
Quitis Majjam	Кейтис Маджам

R

r–50 Auspex multi-band	Многополосный Ауспик R-50
Raakata	Рааката
ragged worlds	Раздробленные Миры
Rain	Дождь
Rak'Gol	Рак'гол
Ramien	Рамиен
Range	Дальнобойность
Range Bracket	Уровень Дальности
Ranged	Стрелковое
Rapid Reaction	Быстрая Реакция
Rapid Reload	Быстрая Перезарядка
Rare	Редкое
Ration Packs	Паёк
Razor claws	Острые когти
re-breather	противогаз
Reaction	Реакция
Ready	Подготовка
Rebreather	Изолирующий противогаз
Recaf	Рекаф
Recharge	Перезарядка
Recidivist	Рецидивист
reclaimator	рекламатор
Recoil Gloves	Амортизирующие перчатки
Recycling	Переработка
Red-dot Laser Sight	Лазерный прицел
Redemption	Искупление
Regeneration	Регенерация
Reinforced Armour	Усиленная броня
reinforced interior bulkheads	Усиленные внутренние переборки
Reinforcements	Подкрепления
Reliable	Надёжное
Reliquary of Saint Drusus	Реликвия Святого Друза
Reload	Перезарядка
Remembrancer	Летописец
Remuneration Engine	Счётное устройство
Rending (R)	Режущий (Р)
renegade	Ренегат
Renegade	Отступнический
Renown	Слава

Renowned Warrant	Уважаемый Патент
Reprogram	Перепрограммирование
Repton IV	Рептор IV
Resistance	Сопротивление
Respirator	противогаз
Respirator Unit	Респираторный блок
Respirator/Gas Mask	Респиратор/противогаз
Respiratory Filter Implant	Дыхательные фильтры-имплантаты
Retobi	Ретоби
Rifts of Hecaton	Разломы Гекатона
Right Leg	Правая Нога
Righteous Fury	Праведная Ярость
Rim	Обод
Ritammeron	Ритамерон
Rite of Awe	Ритуал Благоговения
Rite of Fear	Ритуал Страха
Rite of Pure Thought	Ритуал Чистой Мысли
Rite of Sanctioning	Обряд Санкционирования
Rival	Соперник
Rld (Reload)	Перезарядка (Перез.)
RoF (Rate of Fire)	Скорострельность (СкС)
Rogue Trader	Rogue Trader
Rogue Trader	вольный торговец
Rogue Trader	Вольный Торговец
Round	Раунд
Routine (+20)	Рутинная (+20)
Ruby Brothers	Братья Руби
Rubycon II	Рубикон II
Ruinous Powers	Губительные Силы
Run	Бег
Rune	Руна
runecaster	Рунотолкнователь
Running	Выросший в Улье
Rylar Mane	Рилар Мэйн
Ryza	Риза
ryza pattern plasma battery	Плазменная батарея системы Ризы

S

Sabre	Сабля
Sacra	сакра
sacred unguents	священные мази
Sacred Unguents	Священная смазка
Sadleirian litany	Садлерианская литания
Saffena Sengir	Саффена Сенгир
Salvar II	Салвар II
Samarkand	Самарканд
Sarator Prime	Саратор Прайм
Sarvus	Сарвус
savant	Савант
Saynay Clan	Клан Сейней
Scapegrace	Проныра
Scarce	Скудное
Scatter	Разлёт
Scavenger	Мусорщик
Schola Progenium	Схола Прогениум
Schola Progenium Master	Мастер Схолы Прогениум
Scholastic Lore	Учёные Знания
Scranthos	Скрантос
Scrawny	Тощая
Screamer	Крикун
Screaming Vortex	Вопящий Вихрь
Scribe-tines	Писчие зубья
Scrimshawer	Резчик
Scrutiny	Внимательность
scum	Отброс
sealed armour	герметичная броня
Search	Поиск
Sebastian Winterscale	Себастьян Винтерскейл
Secret Tongue	Тайный Язык
Security	Взлом
Security Systems	Системы Безопасности
See Without Eyes	Видит без глаз
Seeker of Lore	Искатель Знания
Seeker of Truth	Искатель Истины
Seldon's Folly	Глупость Селдона
Selenite	Селенит
Semi-Auto Burst	Короткая Очередь
Seneschal	Сенешаль
Sensitive	Чувствительный
sensors	Сенсоры
Sensory Deprivation	Сенсорная Депривация
Septagonic Voids	Семиугольная Пустота
sepulchre	мощи
Serpent's Cradle	Колыбель Змия
Serpentis Major	Змий Главный
Serpentis Minor	Змий Малый
Serren Travius	Сэррен Трэвий
Servitor	Сервитор
servitor Drone	Рабочий сервитор
servo skull	Сервочереп
Servo-fist	серво-кулак
Servo-Skull	Серво-череп
servo-skull familiar	фамильяр-сервочереп
set of fine clothing	набор хорошей одежды
Seven Dooms	Семь Судеб
Sevenrus	Севенрус
Severe Disorder	Серьёзное Расстройство
Shadow	Полумрак
Shadowing	Слежка
Shamira Vishun	Шамира Вишан
shard Cannon battery	Орудийная батарея шардов
Sharpshooter	Снайпер
Shells	Дробовые патроны
Shield	Щит
Shield of Faith	Щит Веры
Shifting Fabric	Меняющаяся ткань
Ship Dialect	Диалект Корабля
ship master's bridge	Мостик хозяина корабля
ship points	Очки Корабля
Ship-lorn	Оставшийся Без Корабля
Shipboard Emergency Kit	Корабельный спасательный комплект
Shipwise	Знание кораблей
Shipwright	Корабел
Shock	Шок
Shock Glove	Шоковая перчатка
shock staff	шоковый посох
Shock-pulse claws	Ударно-импульсные когти
Shock-Staff	Шоковый посох
Shocking	Шокирующее
Short Range	Короткая дистанция
Short Range Telepathy	Ближняя Телепатия
Shot	Пуля
Shotgun	Дробовик
Shotgun Pistol	Пистолет-дробовик
Shrouded	Скрытый
Shuriken Catapult	Сюрикенная катапульта
Shuriken Pistol	Сюрикенный пистолет
Significan	Существенный
Silas Quinyt	Силас Квинит
Silencer	Глушитель
Silent Move	Тихое Движение
Silent Running	Бесшумный Ход
silk headscarf	шёлковая головная повязка
Silverhammer	Серебрянный Молот
Simple	Лёгкая
Singer	Певец
single Void shield Array	Одиночный блок пустотных щитов
Sire White Sleet	Сир Белая Слякоть
Sirred Fain	Сирред Фаин
Size	Размер
Skent Taltos	Скент Талтос
Skimmer/Hover	Скиммер/Ховер
Slaught (Drug)	Забой (Препарат)
Sleight of Hand	Ловкость Рук
Sling	Праща
Smell	Обоняние
Smoke	Дымовое
Snagruz	Снагруз

Snare	Обездвиживающее
Solace Encarmine	Карминовое Утешение
Solar	Солар
Soldiers	Солдаты
Sollex	Соллекс
Solstice Imperialis	Солстис Империалис
Sonar Sense	Эхолокация
Soul Binding	Связывание Души
Soul-bound	Связь душ
Soul-Bound to the Emperor	Связан Душой с Императором
Sound	Слух
Sound Constitution	Крепкое Телосложение
SP	СБ
SP	ОК
Space	Пространство
Spacecraft	Космический Корабль
spare reload	запасная перезарядка
Speak Language	Знание Языка
Spear	Копьё
Special	Специальное
Special use	Специальное использование
Speed	Скорость
Sprint	Спринт
Squeeze Through	Просочиться
Staff	Посох
Stale Air	Затхлый воздух
Stand/Mount	Встать/Залезть
Standard Attack	Обычная Атака
Standard Test	Стандартная проверка
Starboard	Правый Борт
starbreaker	Звездолом
Stellar	Звёздная
Step Aside	Шаг в Сторону
Stern Chase	Погоня в Кильватер
stimm	стим
Stimm (Drug)	Стимм (Препарат)
Stompgit	Стомп Гит
Storage Area	Грузовая зона
Storm	Штурмовое
Storm Bolter	Штурмовой болтер
Storm of Force	Буря Силы
storm trooper carapace	панцирь сциона
Storyteller	Рассказчик
Stowage Bays	Грузовые Отсеки
Stowed and Secured	Сложено и защищено
Strange Phisiology	Странная Физиология
Strangely Jointed Limbs	Странно Сочленённые Конечности
Stranger to the Cult	Чуждый культу
strelov	Стрелов
Strength (S)	Сила (Сил)
Strong Minded	Непреклонный
Structured Time	Структурное Время
Stryxis	Стриксис
Stub Automatic	Автостаб
Stub Revolver	Стаб-револьвер
Stubjack	Налётчик
Stuff of Nightmares	Порождение Кошмаров
Stummer	Стуммер
Stun	Оглушение
Stun	Оглушающая
Sturdy	Крепкий
Subskin Armour	Подкожная броня
Sudden Death	Внезапная Смерть
Suffocate	Удушение
sunsear	Солнечный Ожог
Supplemental Components	Дополнительные Компоненты
Suppressing Fire	Огонь На Подавление
Supremely Connected	Связи На Высшем Уровне
Sure Strike	Уверенный Удар
Surface	Планетарная
Surprise Strike	Внезапный Удар
Survival	Выживание
Survival Suit	Спасательный костюм
Survivor	Выживший
Suspensors	Суспензоры
Swift Attack	Быстрая Атака
Swim	Плавание
Sword	Меч
synskin	синтекожа
Synthetic Muscle Grafts	Пересаживаемые синтетические мышцы

T

Tactica Imperialis	Тактика Империалис
Tactical Advance	Тактическое Продвижение
Tainted	Запятнанный
Takedown	Нейтрализация
Talent	талантом
Tales of the Expanse	Сказания Пространства
Tanak Valcetti	Танак Вальчетти
Tannen Mortaber	Таннен Мортабер
Targeting Matrix	Матрица нацеливания
Tarsimus of Archaos	Тарсим из Архаоса
Taste	Вкус
Taxing	Обременительное
Tearing	Разрывное
Tech	Техника
Tech-Use	Техпользование
Techna-lingua	Техно-лингва
Technical Knock	Искусный Стук
Technomat	Техномат
Telekinesis	Телекинез
Telekinetic Crush	Телекинетическое Сокрушение
Telekinetic Force	Телекинетическая Мощь
Telekinetic Shield	Телекинетический Щит
Telekinetic Weapon	Телекинетическое Оружие
Telepathy	Телепатия
teleportarium	Телепортариум
Telescopic sight	Телескопический прицел
tempest	Буря
tempest bolt shells	Болт-снаряды Темпестус
Tempest of Scorn	Буря Презрения
Temple	Храм
temple-shrine to the god emperor	Храм-святилище Бога-Императора
tenebro-maze	Тенебро-Лабиринт
Tenets of Trade	Принципы Торговли
Teren Wassir	Вассир Терен
Term'L,	Терм'Л
Terrify	Ужаснуть
The Air is Sweet	Воздух сладок
The Ashes of War	Пепел Войны
The Boons of Lineage	Блага Происхождения
The Currents of Space	Потоки Космоса
The Emperor Protects	Император Защищает
The Face of the Enemy	Лицо Врага
The Flesh is Weak	Плоть Слаба
The Hand of War	Рука Войны
The Origin Path Chart	Схема Путей Происхождения
theosophist's philter	Искушение теософа
Thermal Lance	Термическое копьё
Things Man Was Not Meant to Know	То, Что Человек Не Должен Знать
Thought Sending	Отправка Мысли
Thrown	Метательное
Thrown Weapon Training	Выучка с Метательным Оружием
thunderstrike	Удар грома
Tides of time and space	Течения Времени и Пространства
titanforge	Кузница Титана
Titanic	Титанический
Tizak	Тизак
Total Recall	Вспомнить Всё
Touch	Осязание
Toughness (T)	Выносливость (Вын)
Toxic	Токсичное
Tracking	Выслеживание
Tracks in the stars	След в Звёздах
Trade	Ремесло
Trader's Cant	Жаргон Торговцев
Trait	Черта
Tranq	Транк
Travor Sebastian	Тревор Себастьян

Traxis 7	Траксис-7
triage	Триаж
Trials And Travails	Испытания и Страдания
Triumph of St. Drusus	Триумф Св. Друза
Trivial	Тривиальная
Trivial	Несущественный
trophy room	Комната трофеев
True Grit	Стойкость Кремня
Truncheon	Дубинка
Turn	Ход
Turret Rating	Класс Турелей
Tusk	Клык
Tvalde iv	Твалд IV
Twin-linked	Спаренное
Two-Weapon Fighting	Бой Парным Оружием
Two-Weapon Wielder	Парное Оружие

U

Ubiquitous	Повсеместно
Ulthyr Ellarion	Ультхайр Элларион
Unarmed Master	Мастер Безоружного Боя
Unarmed Warrior	Безоружный Воин
Unaware	Не ожидающий атаки
Unbalanced	Несбалансированное
Unbeholden Reaches	Невиданные Дали
Unconsciousness	Беспамятство
Underdeck	Нижние Палубы
Underworld	Преступный Мир
Undred-Undred Teef	Дафига Зубоф
Unfettered	Неограниченный
Unhinged	Смятённый
Unique	Уникально
Unique	Уникальное
Universal	Универсальный
Universal Laws	Универсальные Законы
Unknown energy source	Неизвестный источник энергии
Unnatural Agility	Сверхъестественная Ловкость
Unnatural Characteristic	Нечеловеческая Характеристика
Unnatural Intelligence	Нечеловеческий Интеллект
Unnatural Senses	Нечеловеческие Чувства
Unnatural Speed	Нечеловеческая Скорость
Unnatural Strength	Нечеловеческая Сила
Unnatural Toughness	Нечеловеческая Выносливость
Unnerving Clarity	Пугающая Ясность
Unreliable	Ненадёжное
Unremarkable	Незаметный
Unshakeable Faith	Непоколебимая Вера
Unstable	Нестабильное
Untouchable	Неприкасаемый
Untrained	Неизученное
Unwieldy	Громоздкое
Unwilling Accomplice	Нежелательный Сообщник
upgrade	модификация
Upkeep	Содержание
Ursid	Урсид
Use a Skill	Использовать Умение
Utility	Инструментальный

V

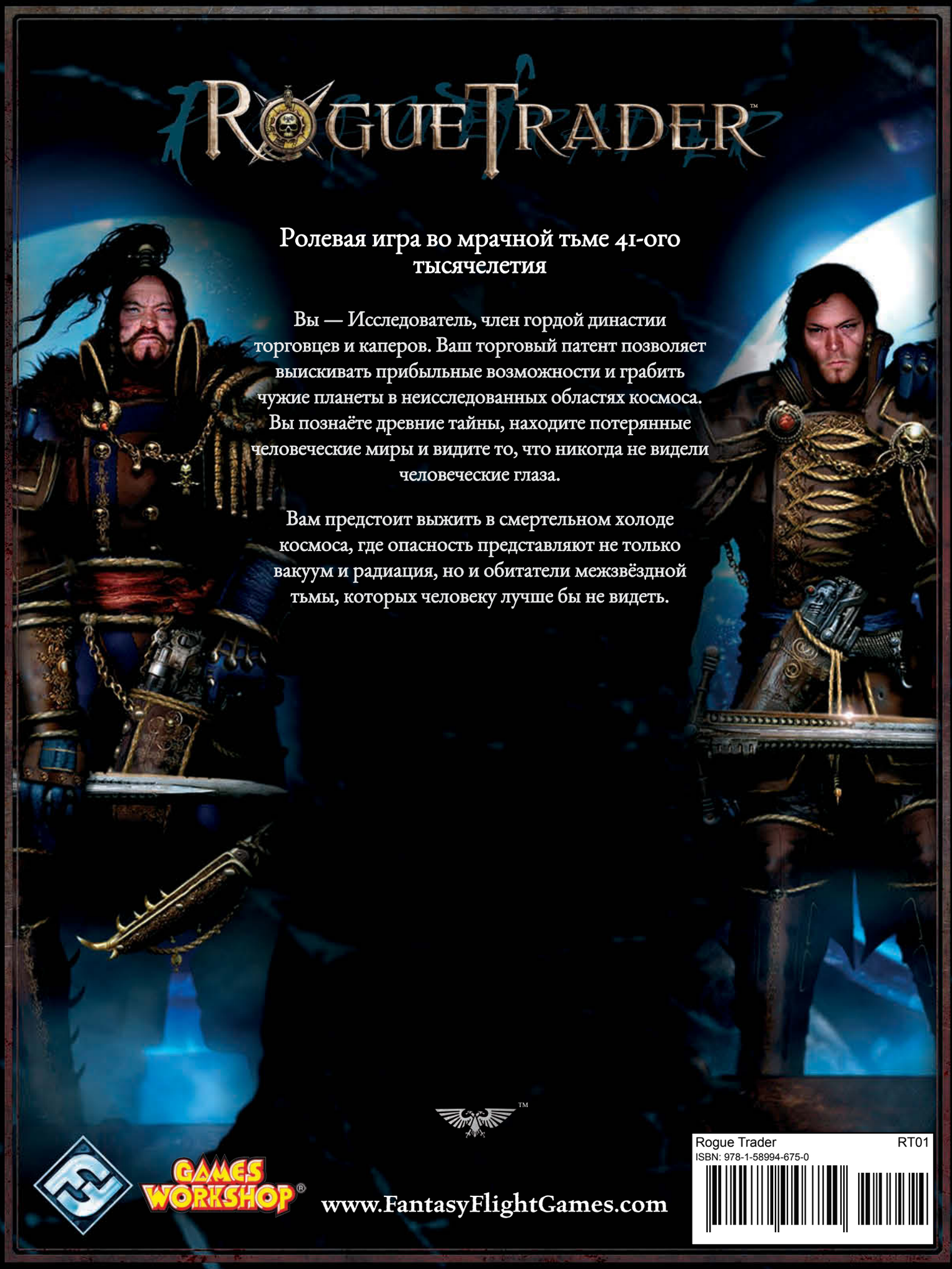
Vagabond-class merchant trader	Торговое судно типа «Бродяга»
Valcetti's Salvation	Спасение Валсетти
Value	Стоимость
Vaporius	Вапорий
Vapourisation	Испарение
Vast	Значительный
vaunted	Франт
Vendetta	Вендетта
Vengeance	Мщение
Venom Ring	Перстень отравителя
Very Hard (–30)	Очень Тяжёлая (-30)
Very Rare	Очень Редкое
Veteran	Ветераны
Victus Gloriana	Виктус Глориана
Vilius Hope	Вилий Хоуп
Virus	Вирусная
Vitae	Витэ
Void Accustomed	Привыкший к Пустоте
Void Born	Пустотник
Void Cant	Жаргон Пустотников
Void Dancer's Roil	Раздражение Пустотного Танцора
Void Shields	Пустотные Щиты
void suit	скафандр
Void Tactician	Тактик Пустоты
Void Unit	Пустотная Единица
void watcher	Часовой Пустоты
Void-master	Мастер Пустоты
Voidfarer	Пустотоплаватель
Voidskin	Пустотная кожа
Voidsmen Quarters	Каюты пустотоходов
Volatile	Неустойчивый
Volitor Implant	Имплантат-волитор
Voss	Восс
Vox Implant	Вокс-имплантат
Vox-caster	Вокс-передатчик
Vox-operated	Управляемое по воксу

W

Walker	Шагоход
Walking the Path	Идти по Пути
Wall of Light	Стена Света
Wall of Steel	Стена Стали
Wanted Fugitive	В Розыске
Warded objects	Хранимые объекты
Warhammer	Боевой молот
Warp Affinit	Родство с Варпом
Warp Conduit	Проводник Варпа
Warp drives	Варп двигатель
Warp Eye	Глаз Варпа
Warp Instability	Варп-нестабильность
Warp Instability	Варп-нестабильность
Warp Predator	Хищник Варпа
Warp Sense	Чувство Варпа
Warp Shock	Варп Шок
Warp Weapon	Варп-оружие
Warp Witch	Ведьма Варпа
Warpsbane hull	Корпус «Варпомор»
Warrant of Trade	Торговый Патент
Wary	Начеку
Weapon	Оружейный
Weapon Capacity	Орудийная Оснащённость
Weapon Component	Компонент Вооружения
Weapon Master	Мастер Вооружения
Weapon Skill (WS)	Навык Рукопашной (НР)
Well Armed	Хорошо вооружен
Whisper of Anaris	Шёпот Анариса
Whispering Storm	Шепчущий Шторм
Whispers	Слухи
Wilhelm Rosse	Вильгельм Росс
Willpower (WP)	Сила Воли (СВ)
Winterscale's Realm	Владения Винтерскейла
Witch-Cursed World	Проклятый Ведьмой Мир
Wrangling	Животноводство
Wrath of the Righteous	Гнев Праведных
Wrath Umboldt	Рас Умбольдт
Wt (Weight)	Вес
Wurldbraka	Миракрушила

X

Xan'Tai	Ксан'Тай
Xeno Filament	Ксено-волоконная
xeno-mesh armour	ксено-ячеистая броня
xeno-pelt cloak	плащ из ксено-шкуры
Xenophile	Ксенофил



Ролевая игра во мрачной тьме 41-ого тысячелетия

Вы — Исследователь, член гордой династии торговцев и каперов. Ваш торговый патент позволяет выискивать прибыльные возможности и грабить чужие планеты в неисследованных областях космоса. Вы познаёте древние тайны, находите потерянные человеческие миры и видите то, что никогда не видели человеческие глаза.

Вам предстоит выжить в смертельном холоде космоса, где опасность представляют не только вакуум и радиация, но и обитатели межзвёздной тьмы, которых человеку лучше бы не видеть.

™

GAMES WORKSHOP®

www.FantasyFlightGames.com

Rogue Trader RT01
ISBN: 978-1-58994-675-0